

COMMODORE

64-128 CLUB

Nr. 3 September 1988

Pris 19.95,-



Danmarks eneste C64/128 blad uden Amiga sektion.

En underlig fisk - Salamanderen fra Ocean

Vi besøger ødemarken - Wasteland

Vold på din 64'er - Barbarian

TRYG LAVPRIS

DISCOUNT-PRINTER Citizen

Billig matrix-printer til Commodore 64/128 o.lign.

- Ægte Citizen-kvalitet
- 40 tegn pr. linie
- Skriver både rødt og sort
- To skrifttyper indbygget
- Bruger standard 70 mm rullepapir - en rulle medfølger gratis
- Kompakt. Let at transportere

SPAR 50%

Afsindig billig: **995.-**

HVORFOR IKKE TA' TO MED DET SAMME OG SPARE YDERLIGERE 100 KR.?
2 stk. kun kr. 1890.-

- Rekvirer gratis skriftprøve!

LUXUS-PRINTER

Seikosha SP-180 VC

Professionel matrix-printer til Commodore 64/128 o.lign.

- Skrivehastighed: 100 tegn/sek. ved draft og 16 tegn/sek. ved NLQ
- 12 skrifttyper, alle med danske karakterer
- Imponerende flot højopløsningsskrift og grafik
- Både traktor- og valsefremføring
- Kan også skrive på almindeligt A4-papir
- Skriver grafik fra Final Cartridge, Doodle, Koalapainter osv.



SPAR 1000.-

- Rekvirer gratis skriftprøve!

1995.-

COPY 2000 (TM)

DEN ORIGINALE

- Det professionelle copyinterface

- Et fantastisk kopiværktøj
- Gør det legende let at kopiere programmer på bånd
- Kopierer via direkte, digital signaltransport fra en datasette til en anden
- Er i stand til at kopiere ethvert stykke software på bånd



148.-

NB! Fås også uden kabinet for kr. **99.-**

TURBO 2000



Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul

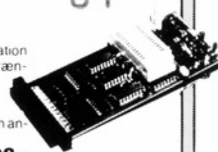
Indeholder bl.a.:

- 2 bånd-turboer: ABC-turbo og TURBO II
- Turbo til diskettestation, 6 gange hurtigere
- 19 sekunders formattering
- 3 fuldautomatiske kopiprogrammer
- Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
- Indbygget resetknap

Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret **298.-**

Lav dine egne moduler med Promark 64

- Brænder eprommer op til 64 kbytes (27512)
- Laver programmer på op til 248 blokke om til cartridge
- Med lækker up-date software
- Trinløs valgbar brændtid ned til 7 sek. for 8 kbytes



Her er kort sagt den første, heldige kombination af pris, kvalitet og features inden for eprombrændere!

Excl. TEXTOOL kr. **548.-**
Incl. TEXTOOL kr. **648.-**

Multicard 512 - universelt epromkort, der kan anvendes til eprommer med autostart fra 8 til 64 kbytes. **Fra kr. 98.-**

"EROMBRÆNDING PÅ COMMODORE 64"

af Erling Petersen

En bog, der indeholder en komplet indføring i eprommernes spændende verden, både beregnet for begyndere og viderekomne. Illustreret med Michael Hoffmeyers morsomme tegninger. 100 sider.

198.-

Pris ved samtidig køb af Promark 64: **98.-**

Fås også på biblioteket. Spørg efter ISBN 87-89256-02-6

FREEZE-MACHINE

- FREEZE: Kopierer næsten alle programmer, også originaler i flere dele som f.eks. Winter-Games. Kopierer tilmed fra bånd til disk og omvendt.
- FASTSAVE: Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksemplarer, du måtte ønske
- TO DISKTURBOER: Op til TYVE gange normal hastighed
- LYN-FORMATTERING: 12 sekunder
- Definerede funktionstaster
- Resettast til snydepoket o-lign.



448.-

DOLPHIN-DOS

Sætter liv i den sløve 1541.

- Op til 30 gange hurtigere load
- Op til 12 gange hurtigere save
- Arbejder hurtigere med alle filtyper
- Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS)
- Centronics-interface
- Udvidet skærmeditor
- Hurtig-formattering
- 100% program-kompatibel
- Kopiprogram, der kopierer en hel diskside på 18 sek., medfølger GRATIS
- Fås også til C-128

885.-

FINAL CARTRIDGE III



- Joystick-/mus-styring af de mange faciliteter
- Diskette- og bånd-turbo
- Freeze-kopiering
- Lækker menuføring
- 60 nye hjælpekommandoer
- Avanceret screendump på printer

Modulet, der gør din 64'er til en AMIGA **548.-**

MULTIMODUL



- ABC-tapeturbo
- TURBO II-tapeturbo
- Kopiprogram bånd-bånd
- Definerede F-taster
- Indbygget resetknap
- Optager ingen hukommelse
- Sparer dig for at loade turbo ind fra bånd!

223.-

DISKDOBLER

Solid tang, der klipper et præcist firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.



68.-

TURBO II

Professionelt bordjoystick med autofire og 8 microswitches. Stort håndtag med behagelig vandring, fastholdt på bordet af fire sugefødder. 1 års garanti mod nedslidning.

1 stk. **198.-**
2 stk. **300.-**

IC-RUN nr. 7 skrev:
"Et af de bedste joystick jeg kan mindes"

TRYGHEDS-GARANTI

Ved alle køb hos BMP-DATA medfølger et trygheds-garantibevis, der giver dig følgende rettigheder:

1) 8 dages returret
2) 30 dages ombytningsret
3) Mindst 1 års garanti (på disketter ydes 5 års garanti!)
4) Gratis at få svar af vore teknikere på spørgsmål angående brugen af det erhvervede produkt.

Er du alligevel ikke tryg ved at handle pr. postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørløse. Aftal tid for demonstration eller kom i vores faste åbningstid kl. 15-18. Vi henviser også gerne til nærmeste forhandler på tlf. 02 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.

DISKETTER 5,25" & 3,5"

Kvalitetsdisketter med 5 års trygheds-garanti

10 stk. 3,5" DSDD **159.-**
SSDD 10 stk. **68.-**
DSDD 10 stk. **78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger GRATIS en 100 stks diskettebox samt enten en diskdobler eller 10 extra disks.

DISKETTEBOX

- Plads til 100 stk. 5,25" disketter
- Med plastkort, der muliggør forskydning af ti disketter ad gangen, giver stor diskette-oversigt
- Incl. lås og nøgler



Til 100 stk. 3,5": **168.-**

168.-

AMIGA -HJØRNET

3,5" DISKETTE-STATION NEC 1037A

- For AMIGA 500/1000/2000
- Fuldt kompatibel
- Afbryder indbygget
- Formfuldendt design
- Meget stabil

1395.-

HARDDISK TIL A500

komplet i metalhus med netdel og controller. Gennemført bus.

20 MB-version **6995.-**
40 MB-version **7995.-**

EPROMBRÆNDER

A500, 1000 og 2000 Brænder alle eprommer fra 2716 til 27011 Superhurtig software medfølger

kun **1295.-**

MEGAKORT

1 MB eprom. Alternativ til disk/harddisk: Tænd maskinen og du er i gang med det du skal bruge - 0 loadtid!

kun **848.-**

POSTORDRE - BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon





Lystrupvej 3, DK-3330 Gørløse, Postgiro 1 90 62 59

02 27 81 00

JEG BESTILLER HERMED:			MIN ADRESSE ER:
STK.		KR.	NAVN:
STK.		KR.	GADE, NR.:
STK.		KR.	POST NR.:
STK.		KR.	BY:
STK.		KR.	TLF. NR.:

BETALING:
☐ Check vedlagt + porto kr. 16.00
☐ Pr. efterkrav + porto (Kr. 16.-) og gebyr (kr. 25.-) I ALT tillægges kr. 41.-
☐ KATALOG ØNSKES (SENDES GRATIS)
☐ SKRIFT PRØVER ØNSKES

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms.

Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - ring!

I dette nummer   I dette nummer   I dette nummer   I dette nummer

Nu går det for alvor løs. PCW Show i London ligger og lurer den 14. September, og alle software producenter venter med længsel på at komme ud med nye produkter. Læs i hotline sektionen om nogle af de spil, der forventes at udkomme enten under showet eller lige efter. Da vi har haft en pæn success med vores medlemstilbud, har vi også denne gang nogle dugfriske nyheder fra England til salg. Priserne er som sædvanligt lige under halv pris.
Denne måneds top spil, er uden tvivl "Salamander". Læs på side 36. Slut for denne gang og på gensyn i næste nummer.
Niels Lassen, Redaktør

Udgiver:
Forlaget Microtech

Redaktør:
Niels Lassen

Redaktionelle medarbejdere:
Christian J. Yssing, Lars B. Sørensen, Jakob Sloth, Søren B. Hansen, Holger Hansen, Jan Juhl, Jesper Larsen.

Repro:
Hammersmith
Tryk:
Rounborgs Grafiske Hus

Illustrationer:
Astrid Glahn, Malan Zacharassen
Sats:
Amiga 2000, Professional Pagesetter, QMS-PS810
Foto:
Peter H. Lajgaard, Søren B. Hansen

Distribution:
DCA, AVIS Post

Annonce ekspedition:
Brian Roy Markussen
tlf. 06 800877

Hotline:
tlf. 06 800877 (Hver Tirsdag mellem kl. 13-16)
Medlemsskab:
Pris og indmeldelseskupon findes inde i bladet.
Medlemsskab kan også bestilles på forlagets adresse:

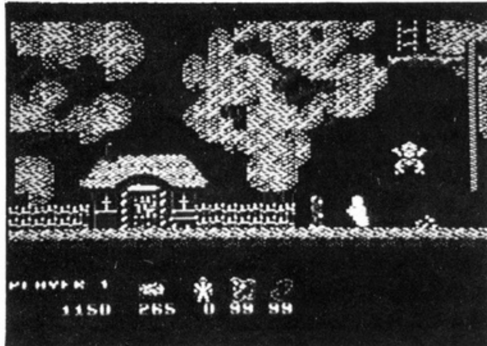
Commodore Data Club
Nørreskovbakke 14
8600 Silkeborg

tlf. 06 800877 (Mandag-Fredag fra kl. 9.00-17.00)

Telefax: 06 800755

10 numre årligt

The Faerytale Adventure er en titel de fleste Amiga ejere kender, for det er et af de mest suveræne spil der endnu er lavet.
64 ejere (der udgør ca. 7.000.000 personer) kan nu se frem til en konvertering af dette kolosalt seje spil. Det er **Activision** (der nu hedder Mediagenic) der står for 64 versionen, og det må være et enormt arbejde der ligger forude, da spillet består af over **17.000 skærme.**
Spillet er en blanding af arcade-adventure og roleplaying-game, og jeg vil personligt garantere for masser af underholdning.



Soldier of Fortune fra Firebird

Operation Wolf er et navn, der får alle arcade-fans til at savle. Operation Wolf er en af de mest hotte arcade-maskiner lige i øjeblikket, og det bliver det nok også på den Commodore 64 version, som **Ocean** arbejder energisk på i øjeblikket. Spillet går, i alt sin grusomhed, ud på at pløkke så mange soldater ned som muligt.
Vi kommer snart med nogle preview-billeder.

Incentive Software kommer med endnu et spil i deres serie af freescape produkter. Spillet hedder **Total Elipse,** og det foregår denne gang i Sahara.
Handlingen går ud på at udforske en forbandelse, der ligger over stedet.
Total Elipse kommer til PCW showet.

Fra **Firebird** kommer et krigsspil under titlen **Soldier of Fortune** (Lejesoldat). Der er demoner i det lille land, hvor spillet foregår, og indbyggerne tør ikke forlade deres huse om aftenen og det hele er kaos. Den onde



G.I. Hero - Firebird

troldmand Krillys har tilkaldt sine onde ånder, og det er din mission at tage ud for at finde "The Zodiac Power Source", der førhen har beskyttet landet.
Du kan både spille en eller to spillere samtidigt, og spillet udkommer midt-Oktober.

Firebird kommer med endnu et soldater-spil med titlen **G.I. Hero**. G.I. Hero bliver anmeldt i næste nummer.
Intensity fra Firebird nåede desværre ikke at blive anmeldt før vores deadline, men i kan nyde billedet fra spillet indtil næste nummer.



Lad os håbe de ikke kixxer

Der er nu kommet endnu et nyt skud under software himlen. Navnet på softwarehuset er **KIXX** (nej de kan ikke spises). De kører et samarbejde med **Mastertronic og U.S. Gold**, hvorfra de får de fleste af deres titler. Det første, vi hører fra dem, bliver en kopilation af fem tidligere hit spil fra U.S. Gold der bliver re-lanceret som budget spil. Titlerne er: **Metrocross, Ace of Aces, 10th Frame, World Games, Gauntlet.**
Held og lykke!

Electronic Arts slutter ikke med deres se-



Interplay productions med chefen Brian Fargo i den ternede skjorte.

neste to successe, **Wasteland** og **The Bards Tale III**. Der er et helt nyt roleplaying-game på vej under titlen **DeathLord**. DeathLord bliver givetvis det **største roleplaying-game nogensinde**, med 157 dungeon levels, 128 slags monstre og 16 kontinenter med hver sit klima. For at det ikke skal blive håbløst er der i alt 84 troldformularer der kan give en hjælpende hånd.

DeathLord bliver et af de første roleplaying-games der drejer hen mod orientalske kampformer, og våbnene er også orientalske (men også de gode gamle slags sværd og rustninger).

DeathLord udkommer i løbet af måneden. Deres andet RPG bliver **Mars Saga**, der er The Bards Tale i rummet (læs anmeldelsen). Handlingen i Mars Saga er at du er strandet på Mars uden penge, og du skal så komme væk fra Mars så hurtigt som muligt. Af ekstra ting frem for The Bards Tale er den mest iøjenfaldende en auto-map feature, samt at du kan save seks spil.

Mars Saga udkommer i Oktober.

Grandslam har sammensat et spiondrama der meget originalt hedder **Espionage**.

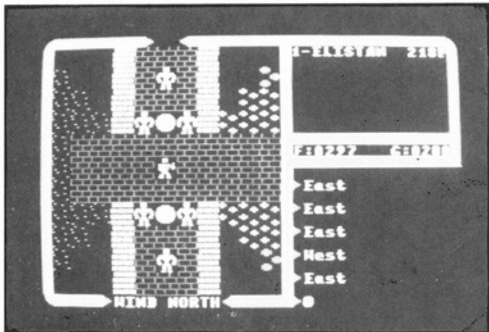
I Espionage styrer du 12 mænd der alle er agenter, og med dem skal du rejse rundt til forskellige hovedstæder for at finde fire microfilm der viser tegningerne over det ultimative våben - Armageddon. Der bliver også mulighed for at samarbejde med forskellige lande, men 10 mod 1 på at det ikke bliver ret fremtrædende.

Espionage kommer i Oktober.



Grandslams spioner.

Origin Systems, der er blevet berømte/berygtede for deres roleplaying-games af meget tvivlsom kvalitet, har sat ny verdensrekord i 'forsinket udgivelse'. Spillet der her tales om er **"Ultima V"**, som skulle have været ude for ca. et år siden. I sidste nummer lovede vi en anmeldelse, men udgivelsesdatoen er udskudt endnu engang.



Ultima IV - Årets nedtur

Hvis man kender kvaliteten af de første fire Ultima'er, kan vi allerede nu give en karakter: 5%.
Anmeldelse følger.

Biograf successen, **Robocop**, er ved at blive pixeleret om til 64'er format. **Ocean** har købt rettighederne til at lave en kovertering, og den skulle snart udkomme.
Robocop handler i korte træk om en politimand, der bliver skudt ned af nogle banditter. Politimanden bliver, efter sin død, brugt som forsøgsdyr i tilstræbelsen på at lave 'den perfekte panser'. Forsøget lykkes, men der var dog en mindre fejl: Han kan huske, hvem der myrdede ham! Gæt selv hvad robocop gør.

U.S. Gold kommer snart med de første spil fra deres gigantiske aftale med **TSR Inc.** TSR er det firma, der er de førende inden



Mere fodbold fra Audiogenic

for roleplaying-games, hvilket bl.a. drejer sig om **"Dungeons & Dragons"**, **"Advanced Dungeons & Dragons"** o.a.
US Gold har købt rettighederne til de to ovenstående roleplaying-games for et beløb på ca. 1 million engelske pund.
De første to spil bliver **"Pool of Radience"** der foregår i **"Forgotten Realms"** verdenen, og det andet spil er taget fra **Dragonlance** afdelingen, og titlen er **"Heroes of the Lance"**.

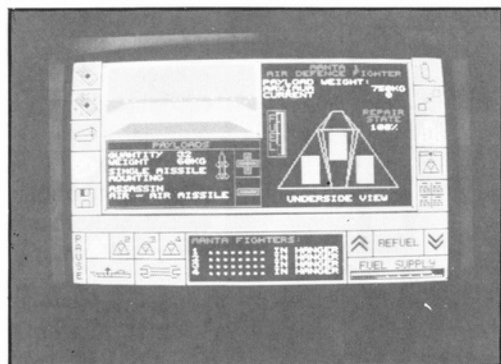
Fra **Audiogenic** kommer der snart et nyt fodboldspil der hedder **"Emlyn Hughes's International Football"**. Spillet bliver en ef-



Terninger og troldom i AD&D

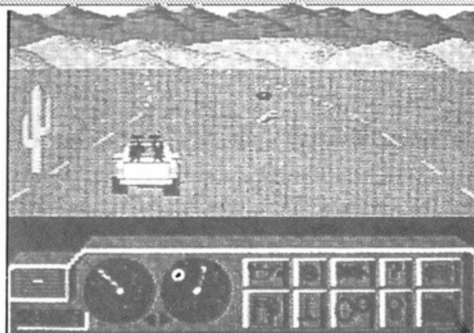
terligning af Commodores "International Soccer", som lige er blevet genoptrykt af **CRL**.
Emlyn Hughes's International Football, bliver en uofficiel opgradering af "Int. Soccer", men der vil komme nogle ekstra features til

Denne måneds gode nyhed er at **Rainbird**s helt forttræffelige multi-simulator, **Carrier Command**, kommer til 64'eren. Vi har ingen billeder endnu, så vi viser et fra Amiga versionen i første omgang.
Carrier Command kommer i Januar måned.



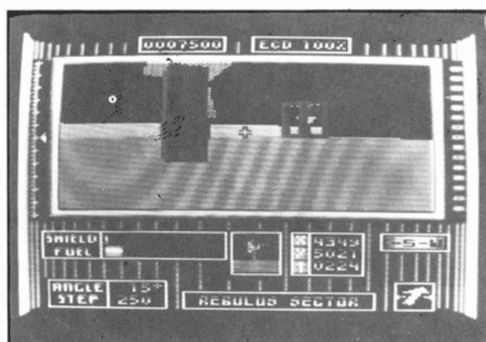
Carrier Command fra Rainbird

I sidste nummer skrev vi om **Microprose's** nye spil, **Red storm rising**, men vi havde ingen billeder. Nu har vi modtaget et billede af Major Bill Stealy (til venstre) og Tom Clancy (til højre). Tom Clancy er forfatteren til bogen, Red Storm Rising, og på billedet er han i færd med at signere sine bøger.



4X4 Off-Road Racing

Epyx kommer med et bil-spil, der minder lidt om "Buggy Boy" fra Elite. Titlen er **4X4 Off-Road racing**.



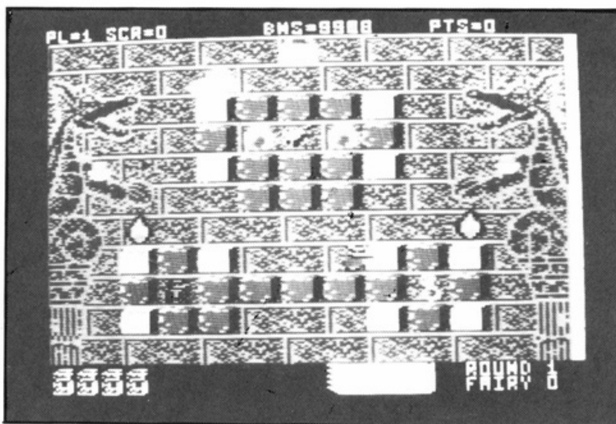
Dark Side får en efterfølger - Total Elipse fra Incentive



Red Storm Rising

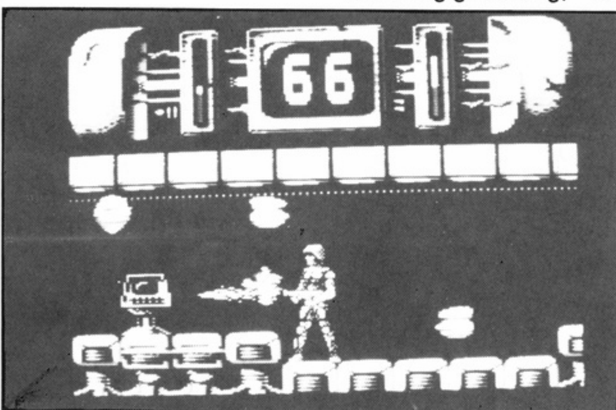
SUMMERTIME SPECIALS

En forsinket sommer hilsen er netop ankommet fra det engelske firma U.S. Gold. "Summertime Specials" er en kompilation af en række nyere titler fra U.S. Gold, Access og GO!. Pakken indeholder "Solomon's Key", "Bravestarr", "Captain America", "Trantor", "World Class Leaderboard" og "Rygar". En kort gennemgang:



Solomon's key

Solomon's Key er en arcade konvertering, der blev udført af U.S. Gold's hovedafdeling, og spillet er et platform spil.
I spillet styrer du en lille mand, der ved hjælp af sin magiske stav, skal på jagt efter den meget omtalte skat, Kong Salomon's skatte kammer.
Spillet er meget simpelt lavet, men det har alligevel oplivende momenter, så som specielle bonus runder, skjulte skatte m.m.



Bravestarr

Bravestarr foregår på en planet, hvor der er opfundet et stof der hedder Kerium. For at få fat i det stof, kommer der mange lovløse til stedet, og det er dit job at patruljere ødemarken. (Oversat til dansk er det et horisontalt shoot 'em up).

Captain America

På U.S.A's uafhængighedsdag, ringer en doktor til U.S.A's præsident, og siger at han vil sprede en pest over U.S.A, og for at det ikke sker kommer superhelten Captain America.
Spillet er en blanding af strategi og action, og det er yderst dårligt lavet.



Trantor

Trantor er et horisontalt scrollende shoot 'em up, hvor du styrer en mand, der skal skyde så mange baddies som muligt. Der er mulighed for forskellige våben inde i spillet.

World Class Leaderboard



Den efterhånden meget kendte golf simulator fra Access har fået nyt ansigt. Om spillet kan der ikke siges ret meget, der ikke allerede er blevet sagt, så vi haster videre til næste titel...

SummerTime Specials:	
Grafik	: 60%
Lyd	: 45%
Præsentation	: 5%
Fængslende	: 30%
Pris/ Kvalitet	: 60%

Rygar

Rygar er endnu en arcade konvertering fra U.S. Gold's GO! label. Spillet er et horisontalt scrollende shoot 'em up, hvor du styrer en mand der kan få forskellige lede våben under sin fremfærd. Selve opbygningen og ideen minder i høj grad om Trantor, bortset fra grafik og våbenvalg.

Solomon's Key:	
Grafik	: 71%
Lyd	: 63%
Fængslende	: 80%
Pris/ Kvalitet	: 86%

Trantor:	
Grafik	: 67%
Lyd	: 65%
Fængslende	: 60%
Pris/ Kvalitet	: 50%

Bravestarr:	
Grafik	: 16%
Lyd	: 10%
Fængslende	: 5%
Pris/ Kvalitet	: 10%

World Class Leaderboard:	
Grafik	: 83%
Lyd	: 5%
Fængslende	: 90%
Pris/ Kvalitet	: 93%

Captain America:	
Grafik	: 40%
Lyd	: 30%
Fængslende	: 15%
Pris/ Kvalitet	: 25%

Rygar:	
Grafik	: 19%
Lyd	: 51%
Fængslende	: 27%
Pris/ Kvalitet	: 20%

Konklusionen må være at selvom der er mange spil, og ene forhenværende fuldprisspil, skal man alligevel tænke sig godt om, bl.a. fordi "Trantor" og "Rygar" ligner hinanden meget, og med den kvalitet "Captain America" står for, er det ikke fem kroner værd.
Tilbage er der "Solomon's Key" og "World Class Leaderboard", der ikke kan retfærdiggøre resten af spillene.
Derfor, køb "Bionic Commandos" eller "Winter Edition" hvis du vil have noget fra U.S.

ROAD Blasters™

Dette er endnu en arcade-licens, og folkene bag Road Blasters er faktisk de samme, som var ansvarlige for konverteringen af Out Run, der jo (ikke helt fortjent!) blev en enorm kasse-succes. Nu håber U.S. Gold øjensynligt at kunne gentage succesen med "Road Blasters", men hvis der er den mindste smule retfærdighed til i denne verden, vil det ikke lykkes!

Formålet med spillet er simpelthen at styre uden om forhindringer og skyde alt, der bevæger sig. De fleste features fra Ataris arcade-original er bevaret; miner, motorcykler og rumskibe med ekstra våben (lige fra maskinkanoner til krydsermissiler!), der kan monteres på taget af din bil. Men helhedsindtrykket mangler.

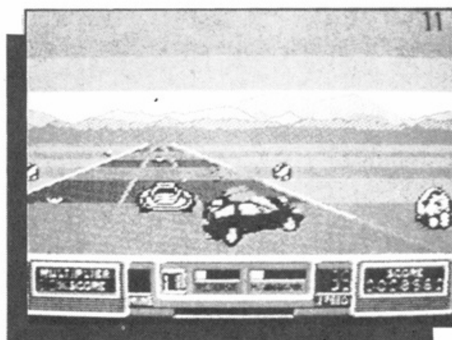
En af grundene er lyden, der er stort set ingen! Når der nu ikke er nogen motorlyd, kunne man i det mindste have forventet lidt baggrundsmusik, men nej! De eneste lyde er eksplosionerne, når man dør eller affyrer sine våben. Grafikken er ikke slet så dårlig, og ens bil opfører sig nogenlunde naturligt (dvs. den overholder tyngdeloven - det er mig bekendt ikke særlig naturligt at køre rundt med et krydsermissil på taget!). Men jeg savnede et bedre "feel" med vejen; indimellem virker det nærmest som om bilen "glider" hen over kørebanen. Desuden er det ikke altid lige let at bedømme, hvor ens kugler vil ramme, og kanonerne langs vejkanten kan kun skydes ved at sætte farten ned og sigte, hvilket er en klar fejl, idet det bremser enhver action, der måtte være tilbage.

Road Blasters er langt fra det hit, som U.S. Gold så ivrigt forsøger at overbevise os om.

Søren Bang Hansen

Grafik	: 75%
Lyd	: 40%
Præsentation	: 60%
Fængslende	: 70%
Pris/ Kvalitet	: 60%





L.A. CRACKDOWN

Epyx er især kendt for sine sportssimulatorer, som gerne er krydret med flot grafik, så det var med store forventninger da jeg loadede dette nyeste udspil ind; L.A. Crackdown.

Du spiller en politimand, som lige er kommet hjem fra en behagelig ferie, men ved hjemkomsten får du en ubehagelig overraskelse. Du har fået til opgave at undersøge et suspekt firma, som importerer computere, men det antages at computerne kun dækker over den virkelige handel; import af narkotika. Det er dit job at komme til bunds i sagen, men da du er et kendt ansigt i disse kredse, må du først udvælge en nyudklækket politimand, direkte importeret fra politi-skolen. Du kan vælge mellem fire forskellige personer med forskellige personligheder, der er lige fra rambo-typen til bogormen, en af dem er sågar i bessidelse af ninja evner.

Det er så meningen, at du skal styre din partner fra en overvågningsvogn, hvor du i ro og mag kan sidde og drikke din kaffe og se de forskellige TV-skærme, hvor din nye partner udførerer dine inskruktier.

Spillet lever meget godt op til forventningerne. Grafik og lyd er absolut i top kvalitet. Grafikken er detaljeret og man er også sluppet godt fra at animere den, mens lyden giver en realistisk gengivelse af det der sker på skærmen.

En af de store fordele ved mange af de nyere Epyx spil, er at de har indbygget fastloader, hvilket gør spillet meget morsommere at spille, da man ikke behøves at vente i en uendelighed før det næste billede bliver loadet ind. Det viser sig dog at der er en fejl i fastloaderen, hvilket giver udslag i en rumlen og skramlen fra diskette-stationen, så man bliver helt bange for om den skal overleve. (Om det er min version det er galt med skal jeg ikke kunne sige noget om).

Selve spillet er utrolig spændende, da det både kræver hjerne og tålmodihed, men det med tålmodigheden kan godt gå hen og bliver lidt krævende, da der ikke sker ret meget i starten af spillet. Der kan godt gå et par dage (i spillet) før der sker noget spændende, og når manualen samtidigt oplyser dig, at hvis du er på det forkerte sted på det forkerte tidspunkt, skal du 'bare' komme tilbage i næste uge, på det sted hvor du tror du gik glip af noget.

Ydermere er din partner knap så udholdende som dig selv. Staklen har brug for at hvile sig hver 12.-16. time, ellers bliver han så frustreret at han forlader dig.

En anden ulempe er at mange af samtalerne er tidskrævende og irrelevante, og da de samtidig bliver gentaget hver gang man møder vedkommende man har snakket med en gang, kan man godt føle sig nødtaget til at udstøde nogle krigshyl.

Alt i alt kan jeg, trods ulemperne, anbefale L.A. Crackdown, mest af alt for dets dybde og spænding, men er man typen, som let bliver utålmodig skal man holde grabberne langt væk.

Holger Hansen







Grafik	: 86%
Lyd	: 79%
Præsentation	: 90%
Fængslende	: 74%
Pris/ Kvalitet	: 81%

TOP 20

August

Udarbejdet af Super Soft

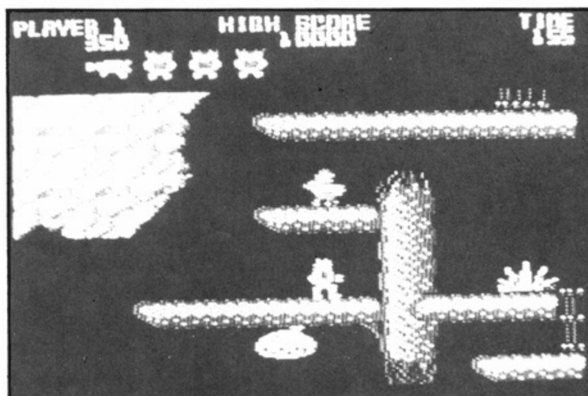
01:	Bionic Commandos	U.S. Gold
02:	Dark Side	Incentive
03:	The Bards Tale III	Electronic Arts
04:	Project: Stealth Fighter	Microprose
05:	The Games - Winter Edition	Epyx
06:	Pirates	Microprose
07:	Hawkeye	Thalamus
08:	Street Fighter	U.S. Gold
09:	Airborne Ranger	Microprose
10:	Vixen	Martech
11:	Chessmaster 2000	Electronic Arts
12:	Impossible Mission II	Epyx
13:	Summer Games II	Epyx
14:	Salamander	Ocean
15:	F15 Strike Eagle	Microprose
16:	Gunship	Microprose
17:	Test Drive	Accolade
18:	Ikari Warriors	Elite
19:	Chuck Yeagers A.F.T.	Electronic Arts
20:	Silent Service	Microprose

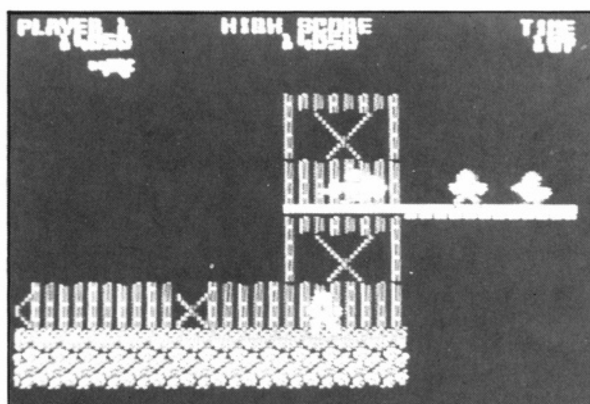
Endnu en top 20 liste, med de hidtil mest chokerende elementer. Hawkeye på 7. pladsen er godt klaret, da supersoft på nuværende tidspunkt ikke har fået spillet endnu!!
Mistænksomheden standser ikke ved Hawkeye, men det er påfaldende at næsten samtlige Microprose titler er på listen, selv om nogle af dem er fra 1985!!
At Summer Games II ligger på listen kan kun være forkert da spillet er fra 1984.
Det var alt for denne gang, og på trods af de malplacerede titler er det i orden at Bionic Commandos ligger på første pladsen.

BIONIC COMMANDOS

Det ser ud til at U.S. Gold's nye underafdeling, "GO!", endelig er kommet ud over sine begynder-vanskeligheder. Bionic Commando - konverteringen af CAPCOM's "Bionic Commandos" - er uden tvivl GO!'s bedste spil til dato.

Plottet går i korte træk ud på, at din planet er blevet besat af de onde Zargon'er, der truer med at sprænge hele herligheden i luften med deres atom-missiler.





Atomtruslen har holdt dit folk som slaver i årtusinder, men nu er der endelig håb om befrielse. Håbet kommer i skikkelse af nogle genetisk muterede kommando-soldater ("The Bionic Commandos"), der er udstyret med en teleskopisk gribe-arm, så de bedre kan svinge sig rundt i terrænet og nedkæmpe Zargon-soldaterne.

I praksis er Bionic Commando et platform shoot'em up, men den muterede gribearm giver spillet et meget originalt præg. Man svinger sig rundt gennem 5 forskellige levels, for til sidst (hvis man er GOD!), at nå fremtil Zargon'ernes missilbase, som naturligvis skal destrueres. Ind i mellem bliver der kastet faldskærme ned med ekstra våben såsom maskinpistoler og håndgranater, og i dette spil har du vitterligt brug for alt det isenkram, du kan få fat i! Overalt myldrer det med fjender, og alene et at nå over anden level, er lidt af en udfordring.

Arcad-licenser er tit noget være bras, men her er altså endelig untagelsen,der bekræfter reglen. Baggrundsgrafikken er meget flot og detaljeret, og lyden er ganske enkelt noget af det bedste, jeg længe har hørt på 64'eren! Både grafik og lyd varierer oven i købet meget fra level til level, og det samme gælder game-playet. Denne variation sammen med den uovertrufne tekniske kvalitet og det evigt pulserende game-play, er med til at gøre "Bionic Commando" til et klart HIT. Highly recommended!!

Søren Bang Hansen

Grafik	**: 85%**
Lyd	**: 94%**
Præsentation	**: 80%**
Fængslende	**: 86%**
Pris/ Kvalitet	**: 91%**

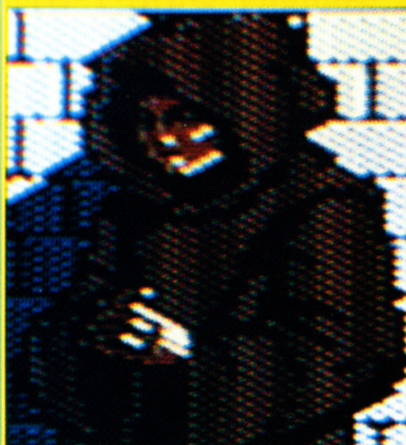
The Bards Tale III

Hvis du har gennemført Bard's Tale II (næppe sandsynligt!), så ved du sikkert et og andet om, hvordan en lille gruppe heltemodige eventyrere reddede byen Skara Brae fra den onde troldmand Mangar. Men det skulle siden vise sig, at Mangar blot var et instrument for endnu mægtigere onde kræfter, for netop som Skara Brae's indbyggere festede over byens befrielse, dukkede Mangar's mørke Mester - den onde gud Tarjan - op. Få minutter efter var den før så smukke by reduceret til en hob af rygende ruiner, og gaderne var røde af blod. Men Tarjan stopper ikke her. Ingen kender hans skumle planer, men et er sikkert: angrebet på Skara Brae er blot begyndelsen...
Enkelte indbyggere nåede at flygte, og de holder i dag til i en flygtninge-lejr lidt syd for byen. Det er mørke tider, men de overlevende trøster hinanden med en ældgammel profeti, som fortæller, at der en dag ud af mørket vil komme en tyv. Han alene holder deres skæbne i sine hænder. Han er skæbnens tyv, "The Thief of Fate".

"Åh nej, Ikke en til!.."
Sådan var min første reaktion, da BT 3 dumpede ind af brevsprækken. Lad mig, af hensyn til de af jer, der ikke forstår min frustration, give en kort opsummering af Bard-spillenes historie: BT 1 var en klassiker! BT 2 var en klar forbedring af BT 1 - men lignede den iøvrigt meget. Og nu sidder jeg altså her med BT 3 - en klar forbedring af BT 2, men når det er sagt, så ligner den altså stadig de to andre til forveksling!
Ganske vist er der en ny auto-map feature,











og grafikken er da også lidt bedre. Titelskærmen er specielt imponerende. Man ser her en Bard, der sidder foran et lejrbål. Han spiller og synger en vise om, hvordan det gik til, at Skara Brae blev ødelagt, og imens dukker animerede sekvenser af den dramatiske begivenhed op i en slags talebobel. Førsteindtrykket er således meget imponerende, og allerede her måtte jeg æde nogle af mine negative fordomme i mig igen.

Men ikke desto mindre så ER selve spilformatet i BT 3 faktisk identisk med de tidligere spil. For som det også var tilfældet med BT 2, så er så godt som alle forbedringerne i BT 3 KVANTITATIVE. Der er flere karakterer, flere monstre, flere spells, flere lokaliteter osv. osv. Game-playet, derimod, er stort set det samme. Som anmelder står jeg derfor i en ret vanskelig situation, for selv om Bard's Tale III på den ene side er et helt suveræent og aldeles fremragende Role-Playing Game, så er det samtidig skingrende uoriginalt! Hvis du har 1'eren og/eller 2'eren, så ved du sikkert bedst selv, om 3'eren er noget for dig. Hvis du ikke har nogle af de forrige spil i serien, så køb 3'eren NU og lad de andre være - foreløbig. (Men hvis der kommer en Bard's Tale 4, så KAN det altså umuligt være sjovt længere. eller?..).

Søren Bang Hansen

Grafik	**: 88%**
Lyd	**: 70%**
Præsentation	**: 90%**
Fængslende	**: 86%**
Pris/ kvalitet	**: 85%**

Lords of Conquest

Af Holger Hansen

Electronic Arts

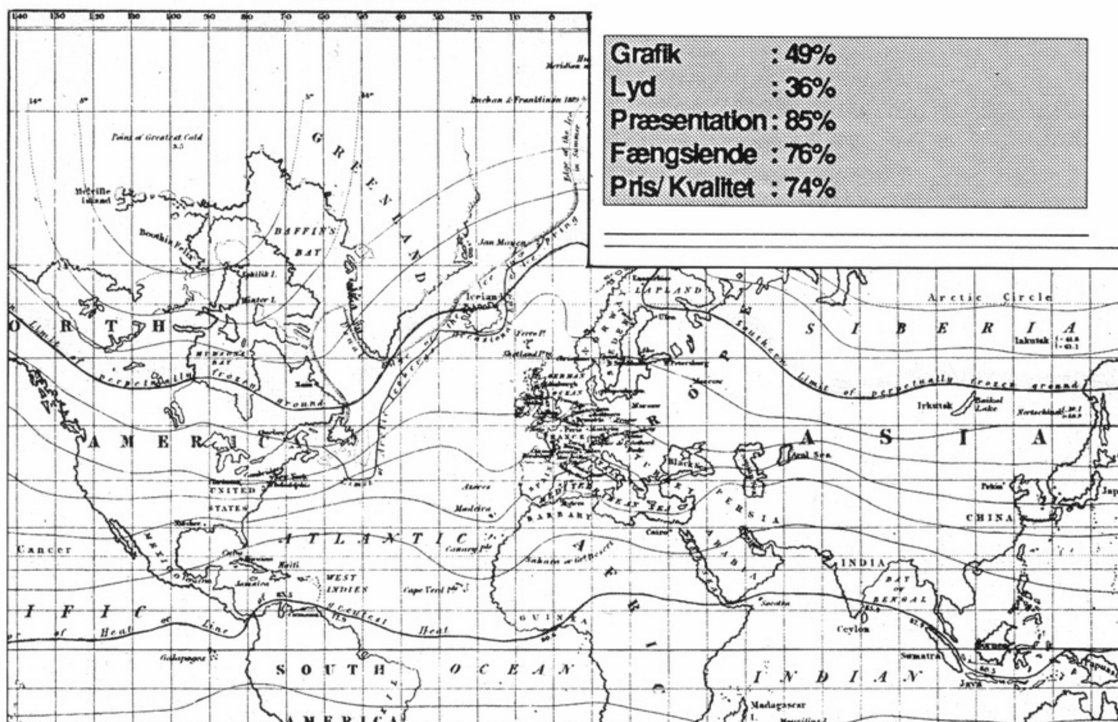
Et nyt udspil fra kvartetten Eon (kendt for *Cosmic Encounter*).
Spillet udspilles i middelalderen, hvor du ved hjælp af datidens resourcer og krigsførelse, skal erobre hele verden, og derved opnå den eftertragtede titel; Lord of Conquest.
Spillet er bygget op på den forudsætning, at ressourcer er lig magt; når du er besiddelse af de rigtige ressourcer, er du i stand til at udvikle de essentielle våben, som kan hjælpe dig med at udkonkurrere dine modstandere.
Spillet er bygget op i 4 eller 5 faser:

1) Udvikling af våben
2) Produktion
3) Udveksling af ressourcer spillerne imellem
4) Befragtning af våben og heste
5) Erobring

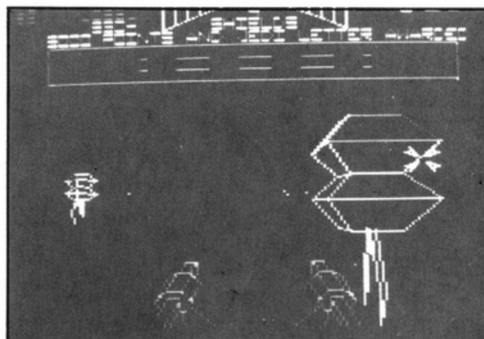
Fase 3 eksisterer kun ved 3 eller 4 spillere.
Vinderen er den person der først får udviklet et på forhånd aftalt antal byer.

Lords og Conquest er ikke et revolutionerende spil inden for genren, men det er alligevel en en interessant udfordring.
Man hæfter sig især ved grafik og lyd. De fleste strategi spil har en tendens til at være langt bagefter udviklingen, hvad disse angår.
Grafikken er kedelig og lyden er der næsten ingen af. Selvom disse faktorer danner baggrund for et godt spil, er de ikke de vigtigste i et strategi spil.
Det vigtigste i et strategi-spil er dybden, nytænkningen og udfordringen, og det er også disse faktorer der hæver Lords of Conquest op over det middelmådige.
Dybden er god, især i de højere levels som i realiteten ikke bliver sværere, men sjovere, da de åbner for nogle nye muligheder. Det bliver f.eks. muligt at indgå alliancer med sine modspillere, og man kan bygge skibe der kan transportere dine krigs-våben.
Nytænkningen er som sagt ikke stor, spillet ligner til forveksling brætspillet "Diplomacy". Dog er mulighederne mange, når man er flere end to spillere, hvilket gør spillet en del sjovere. Udfordringen er god, især for den uerfarne strategi-spiller, men den vitale udvælgelse af lande i starten af spillet er en prøvelse for selv den mest erfarne strategihjerne.
Spillet kan anbefales til alle, men p.g.a. den lette tilgængelighed og sværhedsgrad, er dette spil et godt sted at starte, hvis man er interesseret i at bevæge sig ind i strategiens verden.

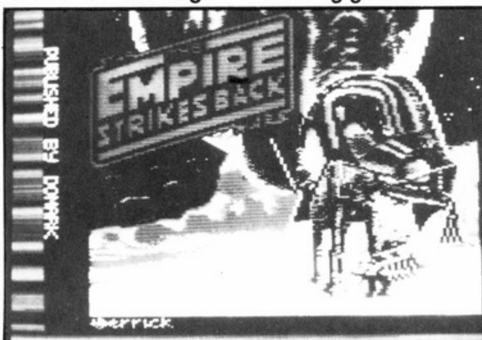
Grafik	: 49%
Lyd	: 36%
Præsentation	: 85%
Fængslende	: 76%
Pris/ Kvalitet	: 74%



STARWARS II The Empire Strikes Back



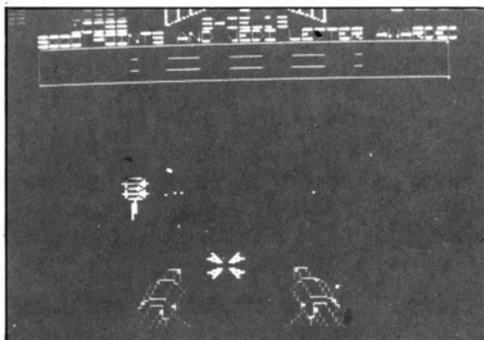
Lucasfilm har gjort det igen. I samarbejde med Domark og Atari har de lavet The Empire Strikes Back. men lever spillet på op til de forventninger man stiller sig til at spil der på bånd koster små 200kr.?
Spillet kommer i en flot æske, hvor der er plads til to cassetter, men der er kun en! På omslaget er et flot billede, men indloadningsbilledet er en stor skuffelse, det er faktisk set bedre på visse budgetspil. Melodien der spilles mens spillet kører ind er derimod vældig god næsten ligesom i biografen. Selve spillet har fire runder. I de første to runder køre du rundt som Luke Skywalker på en snescooter! Du skal nedkæmpe forskellige fjender , nærmere bestemt nogle gigantiske fæstningsvagter. Den eneste måde at tilintetgøre disse giganter er at



ramme dem i et tydeligt afmærket rødt felt (umuligt på s/h-tv) desuden kan de store AT-AT walkers nedkæmpes med nogle kastekabler, men spar på dem for du har fra starten kun fire til rådighed. I de to sidste omgange sidder du i Han-Solos Falconjager. Først skal du nedkæmpe en armada Tie-jagere og derefter skal du ride stormen af i en asteroidestorm. Klarer du alle 4 levels får du en bonus og kan derefter starte forfra på en sværere sværhedsgrad (der er ialt 3). Spillet som helhed bliver hurtigt dræbende kedeligt, da det simpelthen er for let. Men der er flere ting der gør det kedeligt. Der er kun sparsomt med lyd under kamphandlingerne og så er grafikken ikke særlig hurtig. Nu er det svært at lave hurtig vektorgrafik på en 64er , der skal en større computer til men flot kan det nu se ud, det er dog ikke helt så vellykket i The Empire....En lille ekstra detalje ved spillet er at man kan lave "kunstflyvning" med sin snescooter d.v.s. man kan flyve mellem benene på de store gående AT-AT walkers og derved få bonuspoint.
Som helhed synes jeg, at spillet alt for hurtigt bliver trivielt , det er helt sikkert, at jeg ikke vil bruge så mange penge på spillet, men samlere vil nok kunne afse de penge for at Starwars samlingen bliver komplet.

Lars Barup Sørensen.

Grafik	: 45%
Lyd	: 55%
Præsentation	: 50%
Fængslende	: 30%
Pris/ Kvalitet	: 45%





Psygnosis/ Melbourne House

Af Lars Barup Sørensen

Barbarian i en ny version, nemlig en konvertering fra Amigaen. Det store spørgsmål er så: Kan Melbourne House holde hvad de lover, når de siger at spillet er næsten lige så godt, som på amiga'en? Jeg kan lige så godt sige med det samme at man ikke bliver skuffet, hvis man var vild med Amiga versionen, for 64'er versionen lever klart op til mine forventninger, med en superb grafik, der virkelig er noget af det bedste der endnu er set på en 64'er.

Du er Hegor, søn af den kendte dragedræber, Thoron. Thoron endte sine dage som føde for en drage (man kan sige at den var for stor en mundfuld) (man kan også lade være - Red.), men Hegor svor fra den dag, at han ville hævne sin far, og på samme tidspunkt blev han lovens forlængede arm.
En dag kom der en befaling fra kongen, der sagde at den person der kunne undergrave den ondes hule, ville få kongekronen og kongeriget. (Som sædvanligt). Det var lige guf for Hegor, så han bevæger sig glad afsted.

Missionen går ud på følgende: Du skal bekæmpe det onde, først ude i det åbne marskland, og senere i et et stort hulesystem. Du skal finde en krystal, som for en hver pris skal ødelægges for derved vil det ondes magt være brudt. Nu er problemet bare at i det øjeblik Hegor smadrer krystallen, vil der dannes så meget energi at krystallen vil aktivere en vulkan (første ukontrollerede fussionsproces). Det betyder at det ikke er nok at Hegor smadrer krystallen, han skal også ud fra hulen i en vis fart. Det er absolut lettere sagt end gjort, for Hegor har præcis lige så lang tid til at komme tilbage, som han har brugt på at komme derned.

Skærmen er delt op i to dele, den øverste del er forbeholdt Hegor, hvor du kan se din karakter og de forskellige fjender du støder på, og den nederste del er dit kontrolpanel, hvor du ved hjælp af en række ikoner, kan styre din barbar. På skærmen er der et lille kryds der blinker, og det er dette kryds du styrer. Hvis du f.eks. vil gå til højre, kører du krydset ned på den ikon, der viser en pil mod højre. Hvis du synes dette system virker besværligt, er det ikke så mærkeligt, men efter du har spillet på Barbarian et par gange, finder du ud af at det er ligeså godt som den traditionelle joystick styring. Styresystemet har også den fordel at der er plads til flere forskellige muligheder, bl.a. kan du stikke af, løbe, bukke dig ned osv.
Foruden det smarte styresystem, som jeg selv er en varm fortaler for, så er grafikken helt i top. Billederne kan næsten ikke bruges sombedømmelsesgrundlag, prøv istedet for at tage ned til din lokale computerforretning og se spillet.

Lyden er desværre meget skuffende; et par enkelte lydeffekter hist og her og ikke andet. Det er ret underligt, da lyden under ind-loadningen er fra Rob Hubbard, og det er af virkelig høj kvalitet.
Loaderen er i øvrigt lavet på en meget fiks måde, i det du kan spille space invaders mens du venter på at selve spillet loader ind, lækker detalje.

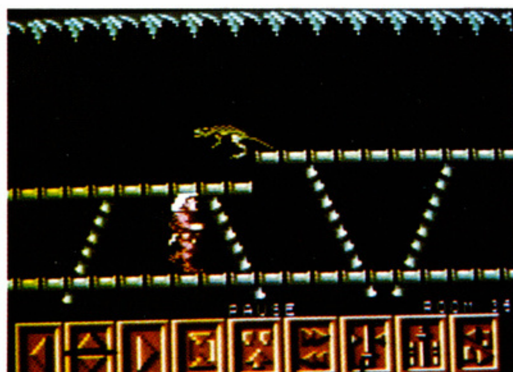
Som helhed kan jeg med god samvittighed sige at Barbarian er et helt klart "must" for arcade-adventure fanatikere.

Grafik	**: 97%**
Lyd	**: 15%**
Præsentation	**: 86%**
Fængslende	**: 94%**
Pris/ Kvalitet	**: 96%**







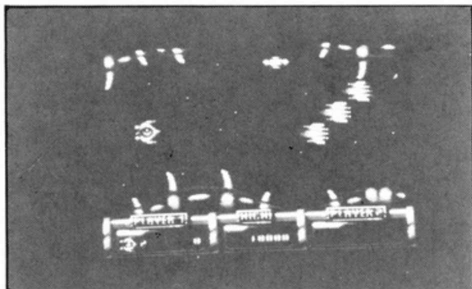




Tips & Tricks

Jeppe Grønholt fra Store Heddinge bidrager denne gang med nogle særdeles effektive poke's til Yie are Kung-fu.

Poke 41603,208
Poke 36445,173

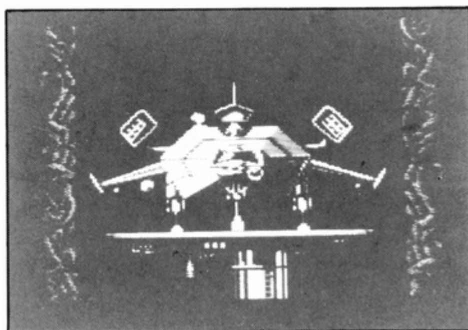


IO fra Firebird

Her er der nogle meget hårdt tiltrængte poke's til Firebirds suveræne shoot 'em up, IO.

Evigt liv: Poke 25117,254
Poke 24932,2

Start spillet igen med Sys 24586



Trantor - the last stormtrooper

Trantor, som er testet i dette nummer, kan godt skabe nogle problemer, men de kan afvikles ved følgende poke's:

Poke 6571,234
Poke 6572,234
Poke 6573,234

Start spillet med Sys 6454

Jeppe Grønholt har også lavet en lille rutine der sletter skærmen på en smart måde.

```
10 PRINT"HOME";: FORT=1TO25
20 PRINT"(RVS ON) (40 MELLEMRUM)";
30 NEXT T
40 FORP=1TO25
50 FORT=1TO40
60 PRINT CHR$(20);
70 NEXT T
80 NEXT P
90 PRINT CHR$(147): END
```

Anders Bang fra Marslev har forsynet os med et par smarte rutiner:

```
10 FORA=49152 TO 49164
20 READ B
30 POKE A,B
40 NEXT A
50 SYS 49152 : REM START
60 DATA 169,0,141,32,208,169,1,141
70 DATA 32,208,76,0,192
```

En anden rutine fra samme person:

```
10 FORA=49152 TO 49164
20 READ B
30 POKE A,B
40 NEXT A
50 SYS 49152
60 DATA 238,32,208,76,0,192
```

Og til sidst:

```
10 FORA=49152 TO 49164
20 READ B
30 POKE A,B
40 NEXT A
50 SYS 49152
60 DATA 239,32,208,76,0,192
```

Bliv endelig ved med at sende rutiner og poke's til Tips&Tricks sektionen!

Køb - Salg - Bytte Sektion.

Køb

Salg

Robtek Kit til finjustering af båndoptager og topspil i original embalage. Bl.a. Road Runner! Spørg efter Jørgen.
TLF: 05 863518

Originale disk-spil til C64/128: Summer Games II kr. 125. Bomb Jack kr. 125. Kun C128: Kickstart 128 kr. 75. Magic Mouse til C64/128 kr. 400 (Nypr. kr. 800) Med tegneprogram, Sprite designer med mere. Både bånd/Disk
TLF: 01 628208

Vi laver dit spil, du bestemmer selv indholdet. Ring mellem 12-16.
TLF: 03 615227

Diskette-station, Commodore Vic 1541. Kr. 1200 evt. bytte med monitor.
TLF: 02 999090

Bytte

Haves: Little Computer People, Jump Jet, Green Baret, Dogfight + 4 andre kvalitetsspil.Samlet. **Ønskes:** Elite + manualer og overlay.
TLF: 02 381151

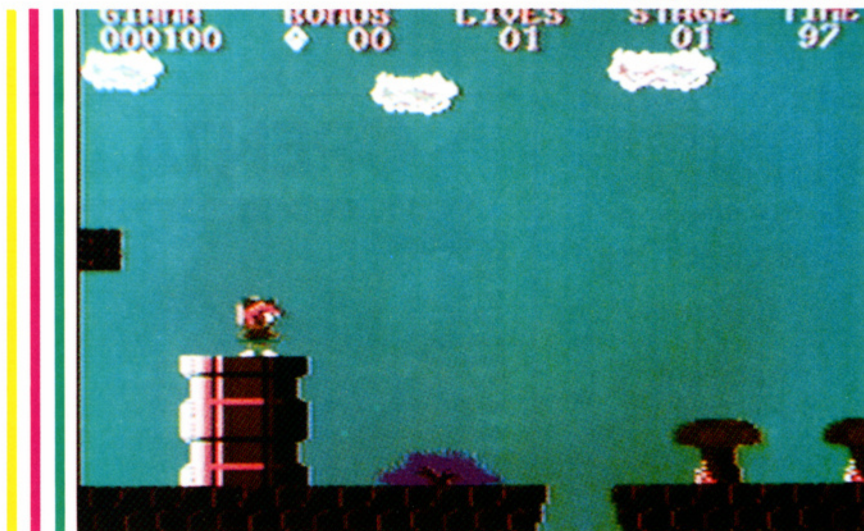
The Great Giana Sisters

Af: Jakob Sloth

Rainbow Arts/ GO!

GO!, U.S. Gold's nyeste label, er nok et af de mest berygtede software-mærker, der findes i øjeblikket. Nu, efter 5-6 pixelkatastrofer i rap, ser det ud som om, de har set lyset. Giana Sisters er nemlig noget af et super spil.
Lige fra man propper disketten i drevet, kan man se, at dette spil er noget særligt. Præsentationen er virkelig lækker med bl.a. scrollende titelskærm, ørefaldende melodier og two-player mulighed.

Selve historien bag spillet er så simpel, at selv en Amiga-ejer må kunne følge med (tvivlsomt - Red.). Den lille Giana fra Milano har været så uheldig at forsvinde i et underligt drømmeland, hvor hun må blive for altid, medmindre hun finder "den store magiske juvel". Helt præcis hvordan denne ædelsten kan hjælpe Giana, nævner manualen intet om, men da det nok er de færreste, der klarer spillets 32 omgange lige med det samme, betyder det egentlig ikke noget.
Det at tilbringe resten af sine dage i drømmeland ville måske virke tiltrækkende på visse computer-ejere, men drømmeland er slet ikke noget hyggeligt sted.
Faktisk burde det ikke hedde drømmeland, men slet og ret mareridts-land. Her vrimler det nemligt med kæmpebier, blodskudte øjne og andet kryb - alt sammen i detaljeret grafik.



En god ting er der dog også mellem alt det dårlige. En eller anden idiot har nemlig skruet ned for tyngdekraften med det resultat at Giana uden besvær kan foretage selv de mest utrolige astronauthop.
Hver level scroller fra venstre mod højre og er bygget op omkring murstensplatforme, skrøbelige broer og mange andre konstruktioner , der absolut ikke er godkendt af byggetilsynet!
I begyndelsen af spillet er Giana totalt ubevæbnet, og må enten undgå uhyrene eller mase dem med et velrettet hop!
Heldigvis er der rundt omkring i spillet gemt forskellige våben og andre features, der kan hjælpe dig i din mission.
Det første du finder, er en hat der forvandler den ellers så fredelige Giana til noget af en rocker.
Med hatten er det nemlig muligt at smadre alle murstensplatformene bare ved at nikke dem en skalle. Senere kan du også finde forskellige våben, hemmelige bonusrum og meget andet.

Forresten: Hvis du synes at handlingen i Giana Sisters lyder underligt bekendt, tager du ikke helt fejl, da spillet faktisk ligner arcademaskinen "Super Mario Bross." en hel del. Dette er dog kun et plus, da SMB er et fortræffeligt spil. Tøm sparegrisen i dag!

Grafik	: 87%
Lyd	: 90%
Præsentation	: 85%
Fængslende	: 87%
Pris/ Kvalitet	: 90%

The Games - Winter Edition

Epyx/ U.S. Gold

Man skulle ikke tro det var muligt, men Epyx har endnu en gang sendt et ol spil på markedet, denne gang er det vinter ol der (igen) må stå for skud. Sportsgrenen er som følger.

Luge

De fleste bobslædespil er utroligt svære af mestre, hvilket Epyx må have indset, da de lavede dette, det er klart det letteste bobslædespil jeg har prøvet. Ja det er nærmest for nemt, uanset hvor meget jeg prøvede lykkedes det mig ikke at få slæden til at styrte.

Cross Country

I langrend kan man løbe på 3 forskellige baner, nemlig 1,2 og 5 km. Løbet foregår i et bakket terræn som gør det sværere at afpasse sene bevægelser med manden (højre/venstre) Der er dog hjælp at hente ved, at trykke fire ind (dog kun op ad bakke).

Figure Skating

Er meget gennemført, først skal der vælges musik, her er der hele 7 valgmuligheder som strækker sig lige fra jazz til fast rock. Derefter vælges der vilde hop man vil udføre (De skal udføres allesammen) Her skal man være opmærksom på hvor i musikken man vælger sine spring, de skal nemlig udføres på samme tidspunkt. Under løbet kan man se de næste tre spring, farverne på disse skal hjælpe dig med at ramme tidspunktet (grønt).

Down Hill

Er en slags super styrtløb, man ser spillet ud fra løberens synsvinkel, undtagen når (ikke hvis) man laver en fejl ser man styrtet, man fortsætter dog hvis farten er høj nok. farten bestemmes ved hjælp af fire, så folk med autofire skulle have en lille fordel. En ekstra detalje er, at man kan sætte op til fire kameraer op på ruten, hvilket man bør gøre da det stopper spillet et halvt sekund når man passerer et af dem.

Speedskating

I hurtigløb på skøjter kan man vælge mellem 4 distancer på mellem 1/2 og 5 omgange, man bevæger sig ved at vride joysticket fra side til side i en bestemt rytme hvilket er utroligt svært men dog kan læres, endnu sværere er det at skifte bane (jeg har endnu ikke lært det).

Slalom

Har to distancer 350 og 400 m, hver med to sværhedsgrader, spillet er uhyre primitivt og uden nogen egentlig form for grafik og musik. Banen ses skråt oppe fra og er fuldstændig lige med samme afstand mellem alle stavene, det er muligt, at hæve hastigheden med fire, men man kan ikke føle nogen særlig forøgelse.

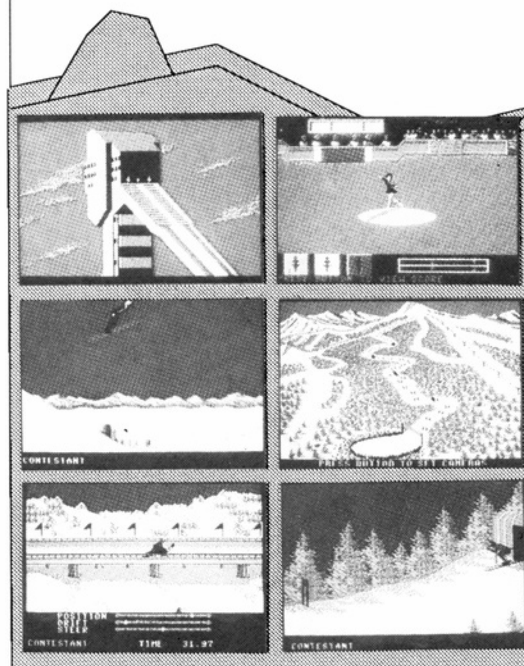
Skijump

Er ret svær at mestre, så du skal nok regne med at det mislykkeds de første par gange før du kan hive joysticket tillbage og trykke på fire samtidig, og så er det langt sværere at komme helskindet ned, det gør dog ikke så meget da det ser hylende morsomt ud når det mislykkedes.

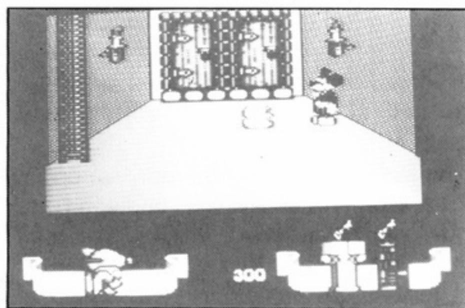
Både grafisk og musik-mæssigt er Winter Editon virkelig god, men tre ting er ekstra godt: Spillets animation, de mange små detaljer og ikke mindst et utrolig hurtigt loadingssystem.

Alt i alt et "must" og et bevis på hvorfor Epyx kalder sig " Master of Software"!.

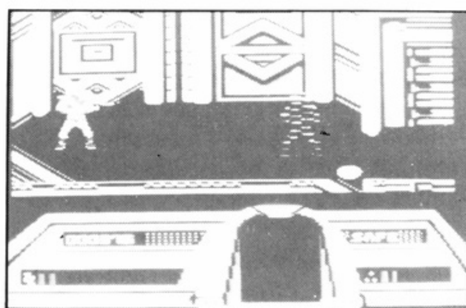
Henrik Adolfsen



Grafik	**: 84%**
Lyd	**: 86%**
Præsentation	**: 90%**
Fængslende	**: 81%**
Pris/ Kvalitet	**: 90%**



Mickey Mouse



Dream warrior

Mickey Mouse

Gremlin Graphics

Jeg har altid næret et indgroet had til "nuttede" spil, og Mickey Mouse - Gremlins nye MEGA-licens - må absolut være topmålet af nuttet-hed! Plottet fortæller hvordan en ond trold-konge har ødelagt Merlins tryllestav og gemt stumperne rundt omkring i Disney-slottets 4 tårne. Mickey optræder her i sin klassiske rolle som "Troldmandens lærling", og det er derfor op til ham at finde de 4 dele af staven, og levere dem tilbage til deres retmæssige ejer.

Til formålet er vor heltemodige mus bevæbnet med en vandpistol og en gummihammer (Aargh!), som han kan bruge mod spøgelser, gobliner og andre monstre, der hjemsøger slottet. Når man dræber et spøgelse, finder man af og til en nøgle, som giver adgang til en af slottets mange døre. Bag hver dør gemmer der sig et lille actionspil. Der er 4 af den slags små-spil i programmet (bl.a. en Pacman-labyrint), men de er alle sammen utroligt simple og ensformige.

Grafikken i Mickey Mouse er ret tro overfor Disney-originalerne, og musikken er da også meget sød. Til gengæld er spillet totalt blottet for game-play, udfordring og action. Det eneste Mickey Mouse har at byde på (udover sin nuttede grafik) er kedsomhed.

Søren Bang Hansen

Grafik	: 80%
Lyd	: 69%
Præsentation	: 70%
Fængslende	: 50%
Pris/ Kvalitet	: 60%

Dream Warrior

U.S. Gold

Plottet til Dream Warrior beretter om en (forhåbentlig) fjern fremtid, hvor verden er rent af lave, og hvor store koncerner bekæmper hinanden ved at sende mørke dæmoner ind i hinandens drømme. Civilisationens sidste håb er fire geniale videnskabsmænd, hvoraf de tre uheldigvis netop er blevet hjemsøgt af "Ocular"; den værste af alle drømme-dæmonerne. Du er selvfølgelig den fjerde videnskabsmand, og for at bekæmpe Ocular må du træde ind i dine kollegers drømme. Her styrer du så din mand frem og tilbage i noget, der med lidt god vilje kunne minde om et vandret shoot'em up. Grafikken er rimelig professionel , og lyden ligger også lige over gennemsnittet. Men bag den velpolerede facade lurer et simpelt og ensformigt spil, hvor det største problem nok er, at det hele er alt for nemt. Man kan f.eks. vade lige ind i alle fjenderne, og der er hele tiden mulighed for at opsamle energi-kapsler, hvilket i realiteten gør, at det er næsten umuligt at dø. Det eneste, der sætter grænsen for nye highscores er din kedsommelighedstærskel.

Søren Bang Hansen

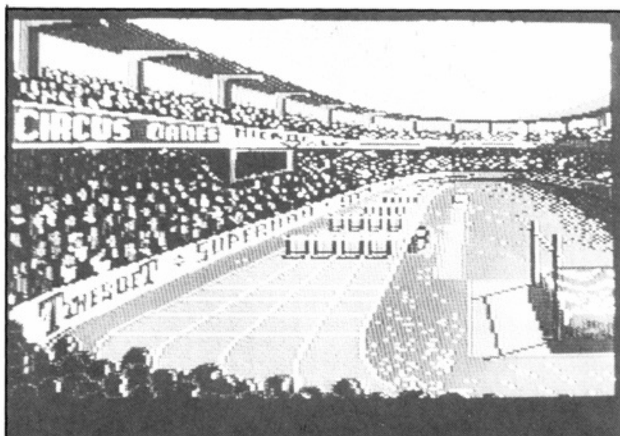
Grafik	: 74%
Lyd	: 71%
Præsentation	: 65%
Fængslende	: 29%
Pris/ Kvalitet	: 35%

Summer Olympiad

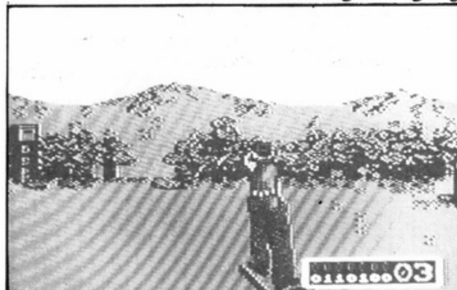
Af Søren Bang Hansen

Tynesoft

Meget kan man sige om Tynesoft, men de forstår i hvert fald at time deres spil perfekt! Netop som alles interesse samler sig om de Olympiske Lege i Seoul, smider firmaet et program på markedet, der tillader 1-6 spillere at konkurrere i 5 olympiske discipliner; udspring, skeetskydning, fægtning, hækkeløb og trespring.



Nu er sports-spil jo ikke nogen ny ide, og alle disciplinerne er faktisk gamle kendinge i computerspil-sammenhæng. Men på enkelte punkter er Summer Olympiad alligevel ret forskellig fra f.eks. Summer Games. Sprites'ene er større, og selv om grafikken derfor virker en anelse grovkornet, så er den på mange måder mere opfindsom. Selv tilskuerne er defineret med stor omhyggelighed, og man finder animerede sekvenser alle de steder, hvor man mindst venter det! Musikken er også meget god,



og hver disciplin har sin egen introduktionsmusik.

Der er en ret flot **åbningsceremoni**, men da jeg derefter skulle vælge min nation, kunne jeg til min store overraskelse ikke finde det danske flag! Resultatet blev, at jeg til sidst måtte affinde mig med at bruge det japanske, for dog i det mindste at få de rød-hvide farver repræsenteret. Men hvad er et sports-spil uden Dannebrog?

Udspring foregår fra 10-meter tårnet, og samtidig med, at man ser sin mand helt tæt på, præsenteres man for en grafisk oversigt, der viser hvor langt, der er ned. Her gælder det så om at foretage så mange halsbrækkende øvelser som muligt, før man rammer vandoverfladen.

Skeet-skydning er nok min egen favorit. Fra forskellige positioner skal man forsøge at ramme alle lerduerne, hvilket i praksis foregår ved, at man styrer et sigtekorn rundt på skærmen.

I **fægtning** går det ud på at ramme modstanderen uden selv at blive ramt. (surprise surprise!). Udfaldet af denne konkurrence virker temmelig tilfældigt, men grafikken er ganske udmærket.

Hækkeløb går ud på at hive joysticket hurtigst muligt fra side til side (hvor HAR jeg dog set det før??), mens man forsøger at time sine afsæt så præcist som muligt.

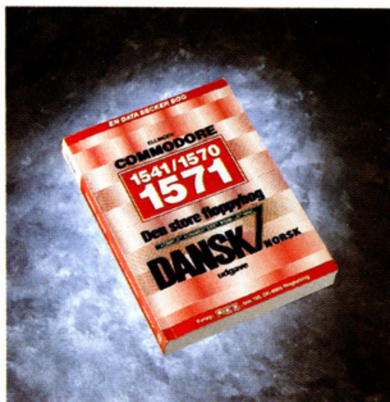
Trespring er lidt af det samme, og hvad gameplay angår, så er Summer Olympiad egentlig ikke noget at skrive hjem om. Præsentationen i spillet er virkelig god, selv om loade-tiderne godt kunne have været kortere. Det hele er i sagens natur temmelig uoriginalt, og med sine 5 discipliner er dette ikke det bedste sports-spil på markedet. Men det er absolut heller ikke det værste, og hvis du er ude efter en rimelig computer-udgave af de Olympiske Lege, så er Summer Olympiad ikke noget dårligt bud.

Grafik	: 85%
Lyd	: 80%
Præsentation	: 75%
Fængslende	: 70%
Pris/ Kvalitet	: 75%

MEDLEMSTILBUD

Vores første bog i dette nummers medlemstilbud er **Hardware Udvidelse** fra det tyske firma **DataBecker**.
Hardware Udvidelse går ind i kærnen af din 64'er, med diverse ROM listninger, gode tips og forskellige oversigter til bl.a. reset knapper og meget mere.
Pris: 269.00 kr.
Den næste bog i denne omgang er **CP/M Øvelse**, der sætter dig ind i det effektive programmeringssprog, CP/M.
Pris: 248.00 kr.
Den Store Floppy bog henvender sig til diskette ejere, og der bliver gået i dybden med hele stationen, sådan at du finder ud af alle de ting, den rent faktisk kan lave.
Pris: 298.00 kr.

Ved køb af en eller flere bøger får medlemmer en gratis thingi med.





De fleste har problemer med at finde ensartede labels til deres disketter. Vi har nu fået lavet nogle specielle **klublabels**.

Medlems pris: 50.00 kr. for 100 stk.

Normal Pris: 100.00 kr. for 100 stk.

Er du en af dem, der er træt af at sollyset reflekterer ned på din monitor så du ikke kan se en pind?
Løsningen er meget simpel, **Wippy**.
Wippy er et ergonomisk korrekt udformet podie, du kan sætte under din monitor, hvormed du kan justere hældningsgraden på monitoren, og dermed undgå det irriterende lys.

Medlems pris: 195.00 kr.

Normal pris: 255.00 kr.



Vi tager forbehold for prisændringer, kursændringer, trykfejl, forsinkede leveringer, samt at enkelte tilbud er i begrænset stykantal.
Ved køb af flere bøger vil der kun følge en thingi med.
Vi gør opmærksom på at programmerne først kommer 30 dage efter bestillngen.

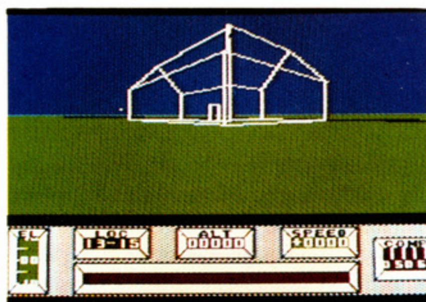
I denne måned har vi fået det bedste medlemstilbud nogensinde. Sillet hedder "Sanxion", og det er det første massive hit der kom fra det engelske firma Thalamus. På grund af spillets succes er Sanxion blevet genoptrykt på Hewsons Rack-it label. Spillet fik 93% i overall i det engelske blad Zzap 64!. Karaktererne forløb således:
Grafik: 98%
Lyd : 97%
Præsentation: 92%
Fængslende: 96%

I det danske blad IC Run fik Sanxion 95% i værdi.

Medlems Pris: 145.00

Normal Pris: 195.00





På software siden har vi fået fat i nogle programmer, der endnu ikke er kommet frem i Danmark, og den første titel er: **Mercenary Compendium**. Mercenary Compendium består af **Mercenary I & II,** der er samlet på en disk eller et bånd. Disse spil blev kåret til screen star i Commodore User. Der er selvfølgelig fuld dokumentation med til spillet.

Medlems pris : 145.00 kr.

Normal Pris : 195.00 kr.

Vores andet medlems spil er **Time and Magik trilogien**, der er tre nye adventures på en disk/ et bånd. For yderligere information, se venligst anmeldelsen.
Priserne gælder både for bånd og disk.

Medlems pris: 145.00 kr.

Normal Pris: 195.00 kr.

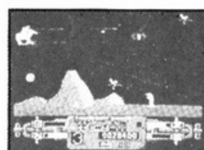
NB! Bånd versionen indeholder ikke grafik.



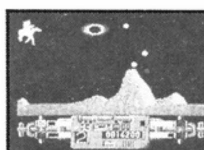
Trojan Warrior

Silverbird









I dette nye budget-spil fra Silverbird, spiller du rollen som Odysseus, en trojansk kriger, der på sin bevingede ganger, skal redde en prinsesse med magiske evner ud af kløerne på en jaloux amatør troldmand. Men denne troldmand er dog ikke mere amatøragtig, end han ved prinsessens ufrivillige medvirken har opbygget et forsvarsværk bestående af fem regioner, der hver især er adskilt af en tidstunnel. Hver region er befolket med sære og onde væsner, som du må uskadeliggøre, før de myrder dig. Dette gøres med din skydende pegefinger (ufatteligt hvad genteknologien kan udrette nu om dage!), som du efterhånden kan udbygge med andre og ligeså fantasifulde våben.

Grafikken i "Trojan Warrior" kan ikke siges at være nogen æstetisk nydelse. Farverne er meget grelle og har en tendens til at flyde sammen. Baggrundene er ganske pænt lavet, hvilket man ikke kan sige om de bevægelige dele på skærmen. Sjældent har jeg set så åndsvage væsner og monstre, de tæller bl.a. nisser på papegøjer!

Lyden er tilgengæld god, og det gælder både effekter og spillets melodi. Ideen bag spillet kan næppe kaldes nytænkning, dog er der en ting der må siges at være uden sidestykke. Odysseus kæmpede imod Troja, her i spillet er han blevet Trojaner!!! Enten tager Homer fejl, ellers gør programmørerne, jeg tror mest på det sidste.

Den danske oversættelse er fuld af fejl og grammatiske ukorrektheder, men til trods for

Grafik	: 50%
Lyd	: 75%
Præsentation	: 20%
Fængslende	: 70%
Pris/ Kvalitet	: 70%

Pogostick Olympics

Silverbird

Spillet går kort fortalt ud på, at du ved hjælp af en kængurustylte og en kasket skal hoppe hen ad en løbebane, mens du hoppende forsøger at skyde balloner ned. Spillet har fem discipliner som mere eller mindre minder og de rigtige olympiske discipliner (mest mindre). Disciplinerne er ballonnedskydning, 110 meter hækkeløb, trespring, skeetskydning og forhindringsløb. Ideen med spillet, hvis der er nogen, er noget af det mest oldnordiske der er set længe. Hvis Silverbird skulle have lavet et sportsspil, kunne de i det mindste have gjort lidt mere ud af det. Selvfølgelig er det al ære værd, at de sender billige spil lavet af ukendte programmørere på markedet men de bør sortere lidt mere, så publikummet slipper for spil som pogostick Olympics. En ting som Silverbird har fundet ud af, er en oversættelse af manualen til flere sprog, her 6 stk. Men nu hvor manualen endelig er lavet på dansk, så kunne de i det mindste oversætte den ordentligt fra engelsk.

En sidste klage er styresystemet på spillet, for gør man hvad manualen foreskriver, så lærer man aldrig spillet at kende! Den eneste metode er at prøve sig frem.

Grafik	: 35%
Lyd	: 55%
Præsentation	: 10%
Fængslende	: 5%
Pris/ Kvalitet	: 5%

HERCULES

SLAYER OF THE DAMNED



Man kunne let få det indtryk, at Gremlin - efter deres dyre Mickey Mouse licens - nu er ude på at spare lidt penge. Reglerne om ophavsret siger, at man frit kan anvende "litterære eller kunstneriske værker", hvis forfatteren blot er død for over 50 år siden. Så i stedet for at gribe til den nyeste film på markedet, er Gremlin gået flere tusinde år tilbage...

Hercules er nemlig en skikkelse i den romerske mytologi. Rom blev som bekendt ikke bygget på en dag, men hvis Gremlins programmører (mod forventning) har brugt meget længere tid på dette beat'em up, så har de i hvert fald spildt tiden!

Hercules har et idiotisk multi-load system, en svag lydside, middelmådig grafik og et elendigt game-play! Der er tilmed kun to forskellige levels - en hvor man skal kæmpe mod et skelet, og en hvor fjenden er en minotaur. Alt imens man på bedste beskub forsøger at slå hovedet af skelettet (jo, der ER faktisk en "kopf auf!" feature i stil med Barbarian!), skal man indsamle nogle ikoner med sin kølle, uvist af hvilken grund.

Spillet er ekstremt uvarieret, og selv ikke som budget game ville det være pengene værd.

Søren Bang Hansen

Grafik	: 60%
Lyd	: 40%
Præsentation	: 40%
Fængslende	: 30%
Pris/ Kvalitet	: 25%

Star Fleet I Electronic Arts

Selv om dette spil først nu (via Electronic Arts) er kommet til Europa, så har det faktisk mere end 5 år på bagen, og det ses! Der er praktisk talt ingen grafik, og lyden er også sådan lidt "la-la". Grafik og lyd er imidlertid ikke alt, og netop i et strategispil som dette, spiller kompleksitet og udfordring en større rolle end det rent tekniske.

Umiddelbart virker spillet da også ret avanceret. Den meget omfattende manual (over 100 sider) beskriver, hvordan to af de ondeste racer i universet, "the Zaldrons" og "the Krellans", har rottet sig sammen mod "Alliancen". De er begyndt at angribe Alliancens yderste kolonier, og det hele er ved at udvikle sig til et større opgør, hvilket forklarer hvorfor spillet har fået undertitlen "- The War Begins!".

Du er en nyuddannet rum-kaptajn i Alliancens tjeneste, og dette er din chance for at vise, hvad du har lært på Rum-akademiet! Faktisk drejer hele spillet sig om at gøre karriere. Fra et udgangspunkt som nybagt "Rookie Cadet" stræber du henimod den ærefulde titel "Admiral" - et mål som det uden tvivl vil tage adskillige timers spil at nå.

Desværre tvivler jeg på, at ret mange gider beskæftige sig med Star Fleet så længe, for mulighederne i spillet er i virkeligheden ret begrænsede.
Man finder snart ud af, at det er ekstremt kedeligt at flyve rundt fra den ene koloni til den anden, og gentage de samme enkle procedurer - om og om igen. Electronic Arts begår en kæmpe brøler ved at sende dette spil på markedet i 1988. Star Fleet 1 er håbløst forældet - både hvad angår grafik og lyd, men så sandelig også gameplay.

Søren Bang Hansen

Grafik	: 10%
Lyd	: 15%
Præsentation	: 50%
Fængslende	: 20%
Pris/ Kvalitet	: 15%

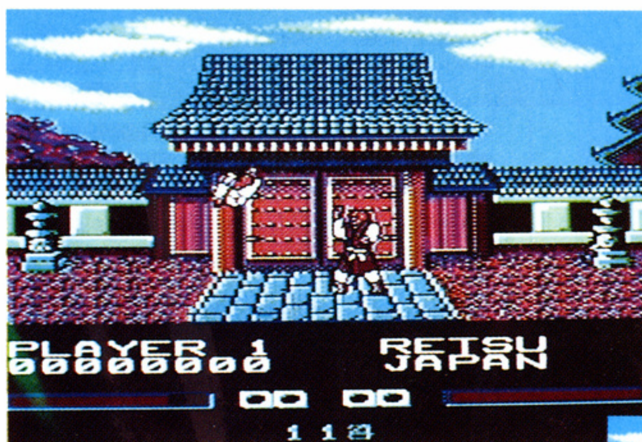
Street Fighter

Af: Christian J. Yssing

GO!/ U.S. Gold

I dette nye kampspil fra Capcom, spiller du en slagsbror, der rejser jorden rundt for at vise sine færdigheder i gadekamp.
Undervejs gør du holdt i Japan, U.S.A, England, Kina og Thailand. I disse lande skal du kæmpe mod i alt ti modstandere, der ikke går af vejen for lidt organiseret snyderi. Mens du holder dig til de rigtige gadekamps-regler, holder disse umoralske bisser af at bruge våben og ureglementerede slag og spark, der hurtigt kan gøre kål på dig.
I Street Fighter kan man, som i de fleste andre spil af den type, vælge hvilket niveau man vil spille på, og her er det ikke helt omsonst hvad du vælger. På novice-niveauet har alle faktisk en god chance for at komme langt i spillet, mens ekspert-niveauet absolut kun er



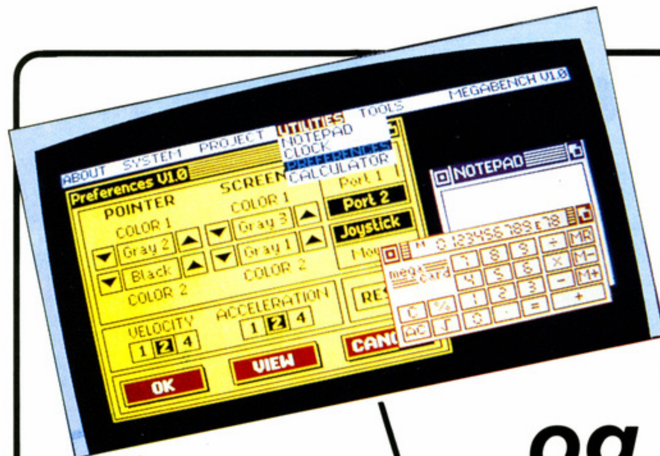


for de velbefarne ud i kampsport og så masochister!
Lyden er som sædvanligt en øst-asiatisk melodi, som i dette tilfælde er ganske god, hvilket man ikke kan sige om lyd-effekterne der lyder som om de var fra 64'erens barndom.
Grafikken er i modsætning til de flade lydeffekter ganske udmærket. Baggrundene er godt lavet, og de fanger atmosfæren fra det land, man befinder sig i. Slagene og sparkene er hurtige og realistiske i animeringen, blot savner man en skygge under de kæmpende, når man hopper op i luften.

Faktisk er der meget lidt at udsætte på grafikken, blot burde personerne være lidt større og mere detaljerede.
Præsentationen lader meget tilbage at ønske. Coveret til spillet har ikke noget med spillet at gøre, da du i spillet er iklædt karate-dragt, mens du på coveret har lædertøj på. Den version, vi fik, var der desværre nogle fejl på, bl.a. manglede bonus-runderne og den anden version af spillet, der skulle være på bagsiden af disken.
På trods af det, er Street Fighter et godt og fængslende spil, og det specielt på grund af modstandernes indbyrdes forskellige opførsel og udseende, samt god animation af personerne.



Grafik	: 80%
Lyd	: 60%
Præsentation	: 30%
Fængslende	: 80%
Pris/ Kvalitet	: 70%



Rul ned for vinduerne på din 64'er og kom til flere kræfter med -



kr. 595,-
incl. moms



THE FINAL CARTRIDGE III®

Ægte vinduer og Pull-Down menuer som på en Amiga

Via vinduer og pull-down menuer får du, med mus, joystick eller tastatur, adgang til mere end 60 nye kommandoer og funktioner. Bl.a. forskellige printer-Interfaces, BASIC-toolkit, notesbog og 2 DISKLOADERS, som er 10 gange hurtigere.

Højopløsnings-vinduer

som vælges direkte fra en menubjælke foroven på skærmen. Der kan åbnes et ubegrænset antal vinduer - på en gang. Vinduerne kan frit flyttes rundt på skærmen, og som standard findes:

Preference-vindue

til valg af port for mus og joystick, mus- og joystickhastighed, skærmfarver m.m.

»LCD«-calculator

Indtastning via mus, joystick eller tastatur.

Notesbog

Nem tekstbehandler med proportional-skrift samt vinduer til

DIRECTORY-DISK-TAPE-PRINTER

til hurtig,. direkte betjening af alle kendte funktioner - og lidt til.

Freezer

som giver dig mulighed for at fryse - og fortsætte næsten alle C64-programmer, så der kan tages back-up på disk eller tape - automatisk.

Centronics/Seriel/RS 232 screendumps

for komplet A4 udskrivning * udskrivning af interupted screens * farve- og sprite udskrivning samt reverse udskrivning.

Pull-down menuer

Næsten alle kommandoer og funktioner, som ikke vælges via et vindue, kaldes direkte fra menu-bjælken. Final Cartridge III er udstyret med praktiske funktioner som:

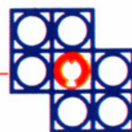
Renumber * Auto * Delete * Old * Help * Kill * Find * Replace * Fast format * Scrolling op/ned * Low Res screendumps * Sprite editering og stop/start af listning.

Specialfunktioner som GAMEKILLER - AUTOFIRE - JOYSTICK - PORT BESKYTTER og BACK-UP FUNKTIONER:
Disk til disk - tape til disk - disk til tape. Back-up filer pakkes og kan reloades uden Final Cartridge III.
Hastighed: 60K på 15 sek. (disk).

- Dansk brugervejledning m/opslagsindeks
- 12 mdrs. garanti
- Hot-Line service for slutbrugere

SVERIGE: WACHENGRUPPEN, MÄRSTA - 76021880
NORGE: DATA-TRONIC, VEVELSTAD - 02867720

MORCOM DATA A/S



Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88

- eller hos en af vore 398 forhandlere rundt omkring i Danmark

Mercenary Compendium

Mercenary I blev for et par år siden en gigantisk succes på grund af den elegante blanding af strategi, action og adventure Mercenary bestod af. For nyligt kom der en fortsættelse der bærer undertitlen "Escape from Targ", og den blev hurtigt anerkendt for de samme ting som den foregående.
De to Mercenary spil er nu kommet ud på en kompilation, hvor begge spil ligger på en disk.
Da vi, her på redaktionen, opdagede dette greb vi straks knoglen og ringede til den engelske distributør, Active, med henblik på at få spillene som medlemstilbud.

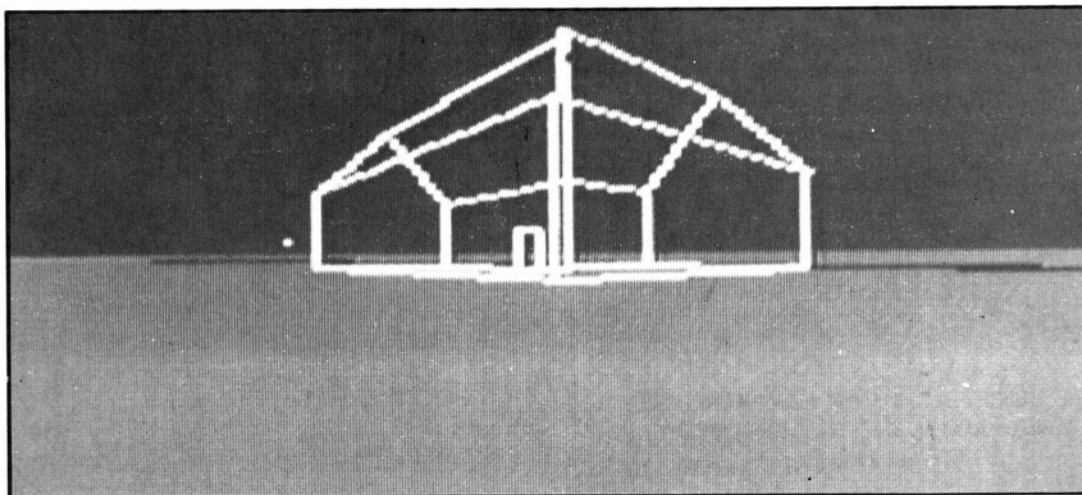
Mercenary I: Escape from Targ

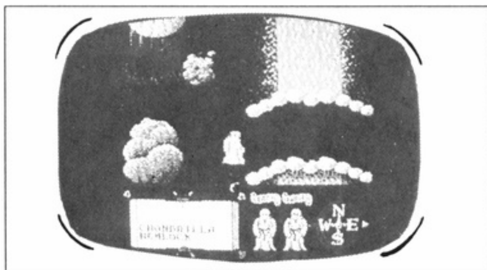
I Mercenary I er du en rum-pilot, der flyver rundt i universet, men en dag går det ikke helt som du regner med. Du nærmer dig en mærkelig planet, som du ikke kan styre udenom, og efter du har landet på planeten finder du ud af at du ikke er alene.
Din mission er at komme væk fra planeten, for at komme tilbage til det liv du er vant til. For at være i stand til at forlade denne mystiske planet, der i øvrigt hedder Targ, skal du samle penge sammen til et "Interstellar ship", som kan transortere dig. Planeten er ikke helt ukultiveret, og der er mulighed for at få arbejde forskellige steder, men de store penge finder du ved at undersøge de underjordiske komplekser, som er utrolig store.
Grafikken er lavet med vektorer, og der er blevet brugt et stort udsnit af farver, der harmonerer godt med den stemning der er over spillet.
Lyd er der ikke meget af, men de få effekter der er, er rimeligt godt lavet, og motorlyden fra de forskellige rumskibe er også over det middelmådige.

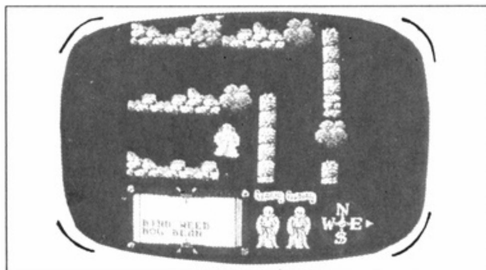
Mercenary II: The second City

The second city starter der hvor Mercenary I sluttede. Du er endelig kommet væk fra Targ, men på vej ud i det ydre rum, kommer der en maskinfejl, der bevirker i at du lander på den sydlige side af Targ i en total øde by, der hedder The Second City.
Det syn der møder dig er ikke behageligt; der er ingen hints og alle informationer er slettet for at gøre det umuligt for dig at slippe væk.
Teknisk set er Mercenary II bygget op på samme måde, men selve handlingen og det "feel" man har med spillet er blevet forbedret utroligt.

Grafik	**: 89%**
Lyd	**: 40%**
Præsentation	**: 73%**
Fængslende	**: 80%**
Pris/ Kvalitet	**: 84%**







FEUD

BUDGET SPIL

Mastertronic

Du spiller Learic, i en tid, hvor Robin Hood løber rundt i sherwood. Du er i en magisk kamp mod din ærkefjende Leandric. Ved hjælp af forskellige magiske spells skal du bekæmpe ham. Der er kun et problem og det er at han har den samme magiske kunnen som dig selv. For at kunne bruge de forskellige spells skal du finde forskellige urter, som ligger godt spredt rundt i sherwood skoven. Når du har samlet alle de urter du skal bruge, kan man kaste, fireballs, lightning, freeze og lave folk om til zombier, men dette er kun en lille del af ens spells.

Man kan næsten ikke dø i Feud, fordi der næsten ingen modstandere er, så Feud er ikke et spil for en der vil have noget action. Grafikken i Feud er meget firkantet,på nær baggrunds grafikken, der er udmærket, men spriterne er meget dårlige, selv om de er animert godt, hjælper det ikke meget. Baggrunds grafikken, huse, buske, kedel og gravstene ser udmærket ud. Musikken i Feud er meget ensformig, det virker meget ensformig, det virker meget irreterende at høre på de meget høje toner, så man bliver nød til at skrue ned.

Grafik	**: 30%**
Lyd	**: 20%**
Præsentation	**: 15%**
Fængslende	**: 25%**
Pris/ Kvalitet	**: 45%**

Super Robin Hood

BUDGET SPIL

CodeMasters

Når man læser instruktionerne og ser på de vedlagte skærmbilleder tror man, at Super Robin Hood ikke er et budget-spil, men når loader-billedet kommer frem ses det tydeligt.

I instruktionen står der, at man kan redefinere tastaturstyringen, men efter et kvaters anstrengelser opgav undertegnede at finde ud af hvordan. I øvrigt ser jeg ingen grund til, at man skulle kunne styre vores allesammens helt via tastaturet.



På åbningsskærmen ser man en noget forvasket udgave af Robin Hood .

Selve spillet går ud på at finde en masse hjerter i Nottingham Castle. For at komme rundt i borgen skal man finde nøgler, der kan aktivere diverse fjollede foranstaltninger.

Selve baggrundsgrafikken er udmærket, søjlerne, platformerne, stigerene og skeletterne er flotte , men selve spritene ligner noget man holdte op med at lave i 1984. Der er to virkelig gode skærmbilleder i Highscore-listen og et billed af en gravsten når man dør.

Det bedste i dette budget-spil er nok David Whittaker's musik.

Jan Juhl.

Grafik	**: 55%**
Lyd	**: 60%**
Præsentation	**: 20%**
Fængslende	**: 15%**
Pris/ Kvalitet	**: 30%**

BASF FlexyDisk®

Datasikkerhed der betaler sig



Informationssystemer

BASF

MINDFIGHTER

Af Holger Hansen

Mediagenic/ Abstract Concepts

Mindfighter er et nyt adventure distribueret af Mediagenic/ Activision. Adventuret har alle forudsætninger for at blive et super-game. Forfatteren til spillet er kendt for så populære adventure-games som "Robin of Sherwood", " The Big Sleaze" og "The Boggit". Oven i købet får man en bog på 160 sider, som handler om Robin, der er i besiddelse af psykiske evner. Spillet og bogen er bygget på viden om parapsykologi (psykologi, som ikke kan forklares med den videnskab, vi kender i dag fx. teleparti), supermagternes oprustning, uroen i Golfen og Nostradamus (ham der i 1600 - tallet forudsagde Hitler m.m og som har forudsagt den 3. Verdenskrig i slutningen af dette århundrede).

Du Styrer Robin som vågner op i fremtiden, nærmere betegnet år 1988 (bogen er skrevet i 1987), hvor der har været en atomkrig . Dit job er så at finde tilbage til fortiden med beviser om det skete, for derefter at forhindre krigen i at finde sted. Alt dette lover ganske godt, men for at læseren ikke skal opleve den samme skuffelse som jeg, vil jeg allerede nu afsløre, at dette adventure er et af de hidtid dårligste jeg nogensinde har spillet. Hvordan Activision kunne finde på at distriubuere dette spil er ubegribeligt. Den største fejl ved dette spil er, at det er umuligt at komme ind i handlingen, spillet er 99,99 % utilgængeligt. Det bliver ikke meget bedre af, at vejene i byen ikke passer sammen, hvilket gør det mere besværligt af kortlægge spillet. Der er kun et par få håndgribelige problemer man kan løse, men når man har løst disse, føler man ikke, at man er kommet videre i handlingen, tværtimod ender det altid med at du bliver dræbt af en af de overlevende. Hvis man var i stand til at blive en del af handlingen, kunne det måske blive sjovt, selvom jeg tvivler. Selve bogen er dårligt skrevet og nærmer sig mere en børnebog end en seriøs bog om problematikken omkring verdenssituationen i dag. Spillet har dog et plus; parseren er den bedstse jeg har set p.t.. Den overgår selv Infocom og har endda den fordel, at den ikke skal loade hele tiden, da den loades ind i 3 dele.

Grafik	: 50%
Parser	: 95%
Præsentation	: 20%
Fængslende	: 5%
Pris/ Kvalitet	: 10%



Adventures

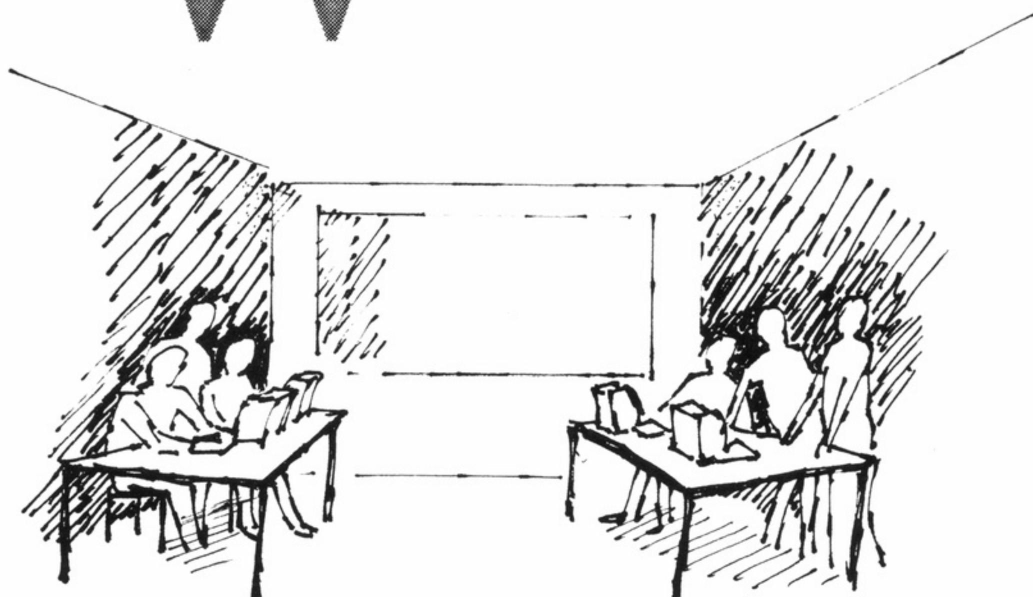
Efter en lang rejse til det forjættede land hvor barderne bor, er vi klar til endnu engang klar til at hjælpe de fortabte eventyrere der sidder fast.
Denne måneds dårlige nyhed er at Magnetic scrolls ikke har planlagt nogen C64 version af deres næste eventyr 'Fish'. Til gengæld arbejder Infocom på nogle meget interessante title, som der er mere information om i næste nummer.

Borrowed Tme - Løsning del 3

Når du har droppet bogen, skal du gå over til parkeringspladsen (s,e,n,w,w,n). Ved din ankomst til parkeringspladsen, vil du ret hurtigt opdage at den stille og fredelige indehaver af P-pladsen er midt i et slagsmål med en bisse på tre meter. Hvad gør man så? Bank tænderne ud af ham (hit man). Da du absolut ikke er nogen slapsvans, slår du bissen bevidstløs, og nu skal du bare vente på politiet. Før du går i gang med at vente får du et par handsker og nogle tomme dåser af indehaveren. Efter du har modtaget dem skal du vente (wait, wait, wait, wait). Nu skulle politiet gerne være ankommet, og der kommer to betjente over til dig. De fortæller dig at der ikke er nogle beviser mod den anklagede, og at han nok slipper fri igen. Nu skal du vise betjentene de beviser du har fundet. (show tube, show stub, show gloves, show cans). Det er nok beviser til at få ham i spjældet, men da bissen ikke vil være alene i cellen, giver han koden på en postboks. Nysgerrigheden overvinder dig og du skal gå over til posthuset. (s,e,e ,e,e,s,s,e,e). Du står nu ansigt til ansigt med 3000 postbokse, og da det nummer bissen fortalte dig lød på 999, skal du selvfølgelig åbne den. (open box 999).
Inde i boksen er der et digt, der oversat til almindelig logik betryder at der er noget der er gravet ned i parken. Der er også et tal der har værdien 6316. Det skal du ikke bekymre dig om lige nu. Du skal istedet gå over til fornøjelseshuset (w,w,n,n,n), hvor der står en ægte rambo-type foran døren. Han vil ikke lade dig komme ind, men som du nok kan huske sagde bartenderen at kodeordet er 'tinlayer', så det skal du bare sige til rambo-bassen (say tinplayer). Når du er kommet ind i huset, opdager du en suspekt person, der sidder ved et bord. Han kender dig, og han ved du er privat-detektiv. Det første han gør er at kalde på vagten, som du lige har givet kodeordet til. Hvis du bare venter, kommer vagten ind og kværner dig, så benyt istedet dit gode gamle trick: Lås døren! (lock door). Nu har du fred et kort stykke tid, så undersøg den brændeovn der står ved siden af føromtalte bord. (examine fireplace). Der vil du opdage et stykke brændt papir, som du skal tage. (get paper). Nu er det på tide at fordufte, så ud gennem bagdøren (east). Inde i det rum ser du en lysestage, som du også skal tage. (get candlestick). Når du har taget lysestagen, kommer vagten ind i det rum du var i før. Det skal du ikke lade dig skræmme af, så vent en omgang (wait). Nu kommer bassen ind gennem døren, og giv ham så det glatte lag med lysestagen (hit man with candlestick). Det resulterer i at bassen falder til jorden med et brag, og du kan fortsætte din færd. Gå ud (e,e,n,w). Nu er du på behørig afstand, og siden lysestagen har opfyldt sit formål, kan du godt smide den igen. (drop candlestick). Nu skal du over at besøge skurken i spillet, hvilket er en utiltalende person, der hedder Farnham.

Fortsættes i næste nummer ....

Workshop '64



Har du lyst til at komme ud og snakke med andre computer enthusiaster?
Hvis svaret er "ja", vil vi foreslå dig at kikke ind på forlaget Mandag d. 10/10-1988.
På det tidspunkt holder vi det der kaldes 'workshop'.
Workshop vil sige at du medbringer din computer, og så kan du sidde sammen med andreenthusiaster i vores konference rum og lave det du har lyst til på computeren.
Der vil også blive mulighed for at se resten af forlaget, og snakke med de ansatte.
Der vil være gratis the og kaffe, samt en bid mad og noget kage.
Redaktøren vil være der det meste af tiden, og du vil få besvaret eventuelle spørgsmål.

Du vil også få mulighed for at se hvordan et blad bliver til, samt se de nye programmer der er kommet ind fra England.
Der vil blive en kort rundtur på forlaget, hvor det meste af vores arbejde bliver vist frem og forklaret.
I skal selv have computer med, og workshoppen starter klokken 9.30 og slutter igen klokken 16.00.

Pris for medlemmer : 100 kr.
Pris for ikke-medlemmer: 150 kr.

Tilmelding samt indbetaling senest 3 dage før workshoppens start.

Jeg håber vi ses den 10.10.

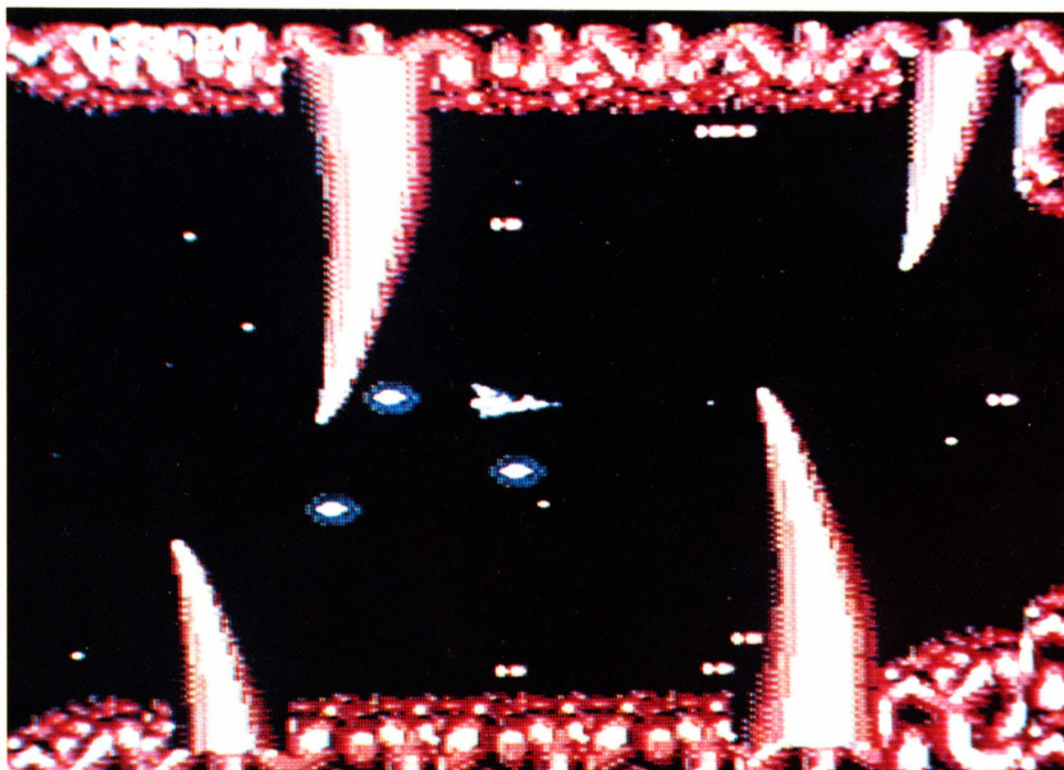
SALAMANDER

Hinsides universets uendelighed (Hej Astrofysikere. Føler I ikke at jeres liv er spildt?), ligger en galakse der styres af en ondskabsfuld salamander, med kræfter ud over det normale. Som enhver ordenlig hersker har salamanderen indsat en stedfortræder, i dette tilfælde en gigantisk hjerne, der kan kontrollere galaksen, mens salamanderen nyder det søde liv andetsteds .

For at hindre uvedkommende i at få adgang til galaksens inderste , har salamanderen designet fire forsvars-regioner, som er bevogtet af alt indenfor moderne aliens; lige fra ubevæbnede jager-eskadrilller, over gen-muterede skorpion-orm, til de næsten usårlige mega-aliens der forsvarer slutningen af hver region.

Det er disse barske odds der møder spillets dynamiske helt (dvs mig), der imod al fornuft har sat sig for at befri universet for salamanderen, og samtidig få afløb for sine destruktive tendenser. Til hjælp til dette har du tre små rumskibe, der desværre er så svagt armerede at de knapt nok kan skyde en flue ud af kurs. Heldigvie er det muligt, i lighed med spil som Delta og I0, at forøge sin ildkraft til det næsten vulgære. Dette gøres ved at opsamle de ikoner (in-wives), der fremkommer når man enten har udslettet en hel eskadrille jagere , eller når man har aflivet en bestemt slags bål-lignende alien. I slutningen skal man som tidligere skrevet møde en mega-alien og her er det bestemt godt for ens helbred, at være i besiddelse af et godt udbygget våben samt en højtydende motor, idet disse super-monstre er særdeles pågående og næsten usårlige.

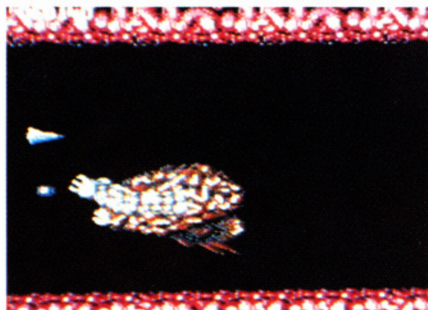
Lydsiden af Salamander er en af de bedste

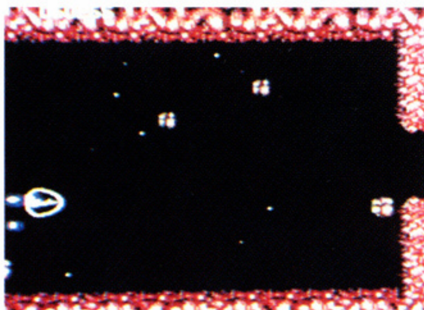


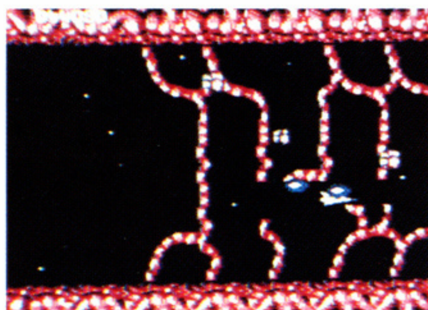
jeg længe har hørt, og det skyldes specielt at både lyd-effekterne og melodien passer virkeligt godt til spillet, og at de ikke på noget tidspunkt går hen og bliver det mindste distraherende eller irriterende.
Grafikken må simpelthen siges at være suveræn i forhold til de andre shoot'em up spil der er på markedet i øjeblikket . Baggrundene er ligeså godt og detalieret lavet som dem i IO, og de aliens man møder igennem spillet, er til trods for at de ligner dem fra Delta og Nemesis, ganske spændende lavet og samtidig godt animeret. Faktisk er der kun to ting at udsætte på Salamanders grafik, og det er:
1) Mega-alien'en fra level 1.'s død (mand for et anti-klimaks!).
2) Når animationen går næsten i stå. Det sidste sker dog kun få steder og det er når der er for mange sprites(og jeg mener ikke sodavanden!) på skærmen på en gang.
Præsentationen af Salamander har ligesom grafik-og lydsiden, kun et par enkelte småfejl, og her tænker jeg specielt på manualen, som er skrevet med et, for normale mennesker, næsten uforståeligt og ordbogskrævende engelsk. For dem som overhovedet ikke kan engelsk, eller dem som ikke kender princippet i en ordbog, er manualen oversat til tre lidt mere letfattelige sprog: Tysk, Fransk og Italiensk. Udover de sproglige Problemer er manualen dog ganske god og beskrivende. Om coveret kan jeg kun sige een ting: "Klart blikfang".
Salamander må efter min mening siges at være det bedste og meste fængslende Shoot'em up spil der er at finde på det danske marked p.t. Dette skyldes at det simpelthen er i besiddelse af den mest suveræne grafik og lyd set længe, og at spillet så samtidig både har vandret og lodret scroll, alt efter hvilken omgang af spillet det drejer sig om, gør det ikke mindre spændende.
Absolut et anbefalelsesværdigt spil til dem som var vilde med spil som Delta, IO og Nemesis.

Christian Juhl Yssing

Grafik	**: 94%**
Lyd	**: 92%**
Præsentation	**: 86%**
Fængslende	**: 97%**
Pris/ Kvalitet	**: 95%**



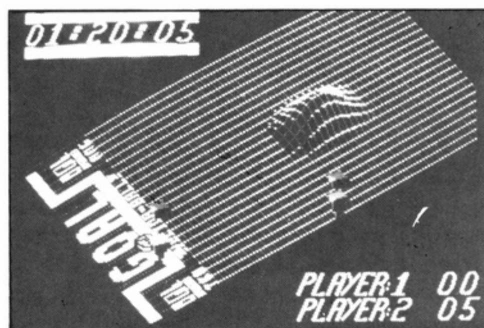






Vectorball M.A.D.

"Vectorball er et spændende sportsspil med mange lækre finesser". Det er ihvertfald hvad Mastertronic prøver at overbevise eventuelle købere om.
Vectorball spilles af 2 robotter på en indhegnet bane. Banen er ikke, som i de fleste andre sportsspil, flad men den er tværtigmod i 3D og oversået med lave bakker, grøfter eller "bølger".
I hver ende af banen er der et mål, og det gælder om at udnytte landskabet til at drible en lille aspirinformet puck forbi modstanderen og score mål. Desværre er det umuligt at bevæge sig når man har bolden, og da man er mutters alene på banen (bortset fra modstanderen), er der ikke andet at gøre end at spille sig selv hele tiden.
Dette besværliggøres af at banen tilsyneladende er spejlglat, hvilket medfører at robotterne kurer forvildede rundt som Bambi i den kendte tegnefilm.
For at gøre forvirringen komplet, flick-scroller computeren banen, der er ca. 2 skærme lang. Da spillearealet orienteres



efter pucken, medfører dette at din robot kan "blive væk" nede i den anden ende af banen.
Det at bolden nogle gange forsvinder under borderen mellem de to banehalvdele, og computeren bruger 40 sekunder til at tegne banen (efter hver periode), er bare mindre ting i denne sammenhæng.
Det eneste professionelle i Vectoball er game-loaderen og titelmelodien, der pudsigt nok afløses af sløve lydeffekter under selve kampen.

Grafik	: 31%
Lyd	: 77%
Præsentation	: 59%
Fængslende	: 15%
Pris/ Kvalitet	: 25%

Jakob Sloth

Knight Tyme M.A.D.

De fleste har nok på et eller andet tidspunkt stiftet bekendskab med Magic Knight, helten fra de to store kassesucceser "Findeers Keepers" og "Spellbound".
Til de få, der aldrig har hørt om ham, kan jeg sige, at Magic Knight er en lille sød fyr med visse magiske evner og iført en højglanspoleret rustning.
I Knight Tyme er Magic Knight under mystiske omstændigheder blevet transporteret frem i tiden - nærmere bestemt til det 25. århundrede - og befinder sig nu på rumskibet USS Pisces.
Dette arcade-adventure spilles udelukkende med joysticket, men med et tryk på skydeknappen bevæger man sig ind i et smart menusystem, hvorfra man har mulighed for lidt af hvert. Desværre springer "manualen" let hen over dette emne.
Systemet er dog brugervenligt og letforståeligt, selvom jeg savende en "use" kommando.

Problemerne i Knight Tyme er logiske, men ikke altik lige lette, og spillet er fyldt humor og fikse detaljer. F.eks. starter den udmærkede baggrundsmusik først, når Magic Knight iforer sig sin walkman!
Een dårlig ting er er dog ved Knight Tyme. Grafikken i spillet er meget Spectrumagtig med store ensfarvede områder og udbredt "Colourclash".
Alligevel: søger du efter et godt arcade-adventure, behøver du ikke lede længere.

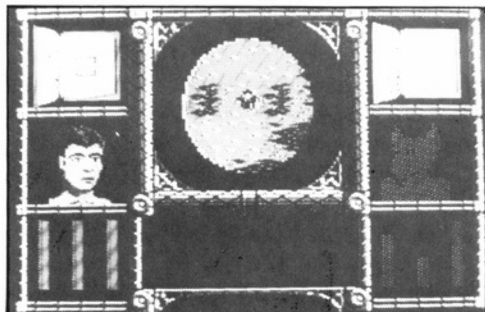
Grafik	: 69%
Lyd	: 79%
Præsentation	: 65%
Fængslende	: 75%
Pris/ Kvalitet	: 75%

Jakob Sloth

Wizard Warz

GO!/ US Gold

Dette er et meget traditionelt role-playing game, hvor man styrer en karakter rundt i et typisk RPG-landskab med bjerge, søer, byer, borge samt naturligvis monstre!
Grafikken er udmærket, og skærm-layoutet



er faktisk ret originalt: Gennem et rundt vindue midt på skærmen ser man sig selv og sine omgivelser i fugleperspektiv, og nårens energi falder, svinder ens synsfelt tilsvarende ind. Baggrundsmusikken er desuden ret atmosfærisk. Derimod ligger det lidt tungt med gameplayet, hvilket først og fremmest skyldes den manglende variation i spillet. Der er masser af spells, hvoraf de fleste skal bruges mod de mange monstre, men selv om udbuddet kan virke overvældende, så er der faktisk ikke den store variation i deres virkemåde.

Som RPG betragtet er Wizard Warz alt for simpelt. Som Action-spil er det bare kedeligt.
Med i pakningen får man et kassettebånd med en mono-indspilning af en sang, der hedder "Come home". Bandet kalder sig "Resister", og sangen slår alle rekorder i kedsomhed. Desuden har jeg svært ved at se, hvad båndet overhovedet er med for. Sangen har ingensomhelst relevans i forhold til spillet, og kassetten er ret malplaceret, hvis I vil høre min mening.

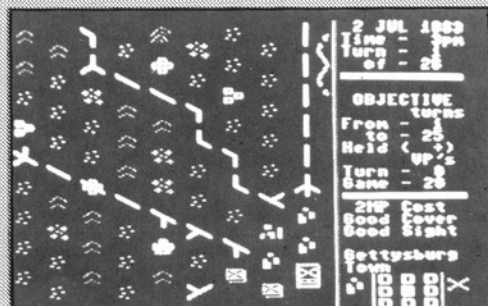
Søren Bang Hansen

Grafik	: 74%
Lyd	: 80%
Præsentation	: 70%
Fængslende	: 50%
Pris/ Kvalitet	: 50%

American Civil War: Volume 2

SSG

Dette er et fuldblods wargame, der dækker fem vigtige slag fra den amerikanske borgerkrigs mellemste år.
Pakningen er noget af det mest imponerende jeg endnu har set i min mangeårige karriere som anmelder, og spillet kunne sagtens have fået en endnu højere karakter i præsentaion, hvis der bare havde været en joystick-option. Udover spil-disketten medfølger et utroligt flot kort over de forskellige slagmarker, 2 "menu-kort" (oversigter over spillets menu-struktur - velbekomme!), disk-labels og en hjælpsom og særdeles velskrevet manual, der tydeligvis er skrevet med hensyntagen til begyndere indenfor denne særlige genre.
Ikke desto mindre kræver det altid en vis tålmodighed at sætte sig ordentligt ind i et wargame, men belønningen kommer i dette tilfælde hurtigt i form af et spændende og overraskende autentisk spil. Det ville have



været rart med en joystick-option, hvilket sagtens kunne have været lavet, da spillet i forvejen er helt menu-styret, men bortset fra det, så er også in-game præsentationen i top. Der er faktisk et helt lille Wargame Construction set med på disketten, og selvfølgelig kan man ændre alle relevante parametre vedr. de enkelte slag.

For den tålmodige spiller er her rigeligt stof til de lange, mørke vinteraftener, som venter forude.

Søren Bang Hansen

Grafik	: 80%
Lyd	: 69%
Præsentation	: 90%
Fængslende	: 86%
Pris/ Kvalitet	: 85%

WASTELAND

Søren Bang Hansen

Interplay/ Electronic Arts

Meget kan man sige om Interplay Productions, men produktive - det er de!
Ikke så snart er deres tredje "Bard's Tale" spil færdigt, før redaktionen modtog endnu et spil fra firmaet. Som altid er det Electronic Arts, der står for udgivelsen, og som sædvanlig er der tale om et Role-Playing Game. Når Wasteland alligevel skiller sig så markant ud fra Interplay's tidligere spil, skyldes det sikkert først og fremmest plottet:
For længe, længe siden - i 1998 for at være mere præcis - gik Jordens to supermagter pludselig amok! Det var en teknisk fejl i en amerikansk militær-satellit, der førte til, at begge parter fyrede 90% af deres atomvåben arsenaler af mod hinanden. Ødelæggelserne var naturligvis særdeles omfattende, men menneske-racen uddøede ikke, sådan som mange havde ventet.
For mens USA og Sovjet besluttede at eliminere hinanden, befandt en lille gruppe amerikanske militær-ingeniører sig et sted i USA's sydvestlige ørken, hvor de var i færd med at bygge broer og dæmninger. Da de modtog alarmen søgte de tilflugt i et statsfængsel for dødsdømte fanger, som til alt held lå lige i nærheden. Fangerne blev sendt ud i ørkenen for der at afsone deres dom.
I tiden efter krigen samledes flere overlevende i det gamle fængsel, der nu gik under betegnelsen "Ranger Center". Formålet med Ranger-centret var at hjælpe andre overlevende og at opretholde lov og orden i området. Men på det seneste har centret modtaget en del foruroligende rapporter om mystiske hændelser i ørkenen. Du og dit team af ørken-rangere får ordre til at undersøge sagen nærmere, og hermed er grunden lagt til et RPG ud over det sædvanlige.

Der er hverken drager eller trolde i Wasteland, og slagene udkæmpes ikke med sværd og trolddom. Derimod vrimler det med religiøse fanatikere, gale motorcy-









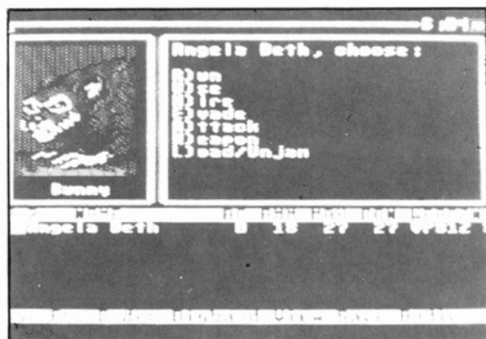
kelbander og andre ubehageligheder, som bedst nedkæmpes med maskinpistoler, håndgranater osv. Den radioaktive stråling har desuden medført en lang række genetiske mutationer, så mange af de fanger, dine kolleger i sin tid sendte ud i ørkenen, nu vender tilbage som uhyggelige,
slimede monstre for at få deres hævn...

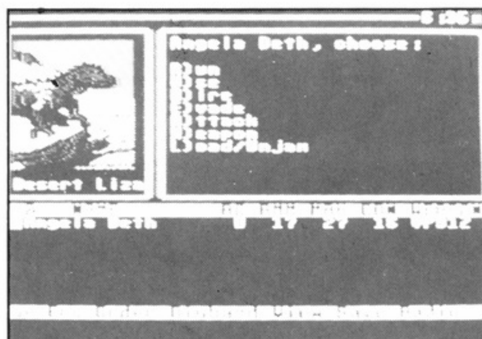
Før man begynder sin ørkenvandring, skal man lave 4 backup-kopier af master disketterne. Måske lyder det overkommeligt, men da man er tvangsindlagt til at bruge Wasteland's interne kopi-system, er det en ekstremt langsommelig affære. Og der er ingen vej udenom; dette er ikke bare den sædvanlige opfordring til at lave back-ups, det er faktisk NØDVENDIGT at lave disse kopier! Spillet saver nemlig informationer uafbrudt mens man spiller, hvilket i praksis betyder, at ens handlinger får permanente følger. Endvidere giver dette system anledning til en hel del disk-jockey'ing, hvad man dog hurtigt vænner sig til.

Selve spilsystemet er nærmest en mellemting mellem Bard's Tale og Ultima.
Når man styrer sit team rundt i terrænet, ser man det hele fra oven (som i Ultima), men ellers er skærm lay-outet omtrent det samme som i BT (spillet, ikke avisen!). Af indlysende årsager er det ikke muligt at overføre karakterer fra tidligere RPG-spil; det er ligesom lidt svært at forestille sig sin yndlingsbard, - bevæbnet med en 9 mm UZI maskinpistol, i kamp mod en rockerbande!..
Wasteland overrasker også ved at være betydeligt mere adventure-præget end de fleste andre rollespil. Der er faktisk en del lokations-beskrivelser, og med jævne mellemrum får man besked på at slå op under et bestemt nummer i et medfølgende hæfte, hvor man så finder den relevante
beskrivelse. Dette koncept virker faktisk forbavsende godt, hvis man vel at mærke ikke snyder ved at læse beskrivelserne, før man får besked på det.

Wasteland kommer i det hele taget som et friskt pust i en spilgenre, der alt for længe slavisk har holdt sig til det traditionelle "Dungeons & Dragons" tema. Teknisk er det måske ikke helt så imponerende som "Bard's Tale III", men det er langt mere originalt, og der er mere substans i plottet.

Grafik	: 83%
Lyd	: 60%
Præsentation	: 84%
Fængslende	: 93%
Pris/ Kvalitet	: 91%





THE FURY

Jesper Larsen

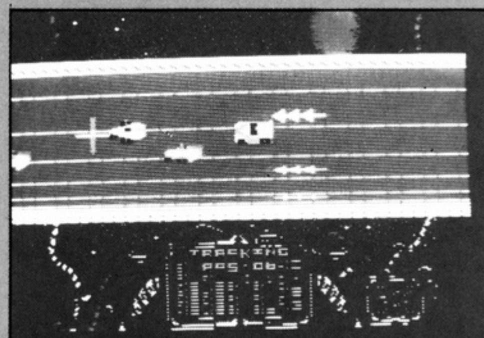
Martech

Navnet på Martech's nye Shoot 'em up game er The Fury.
Spillet udspilles på en kunstig planet i kredsløb omkring planeten Jupiter. Omkring Jupiter findes det tiende vidunder i universet, nemlig 'The Dream Scope'. The Dream Scope er et anlæg af i alt tolv Rims På disse Rims køres de mest blolige og voldelige løb nogen sinde i historien , her kæmper rigtige mandfolk om vindertitlen. Gamet går ud på at vinde de berømte Rimraces, der er i alt tre af dem: Time Runs, Killing Race og Tag Race. Time Runs er de meste harmløse af dem, du skal blot gennemføre løbet inden for en tidsgrænse, forsøg derud over at smadre så mange modstandere som muligt.
Killing Race er de mest blodige og voldelige af dem alle, gennemføre med livet i behold, og destruere flest mulige modstandere, med diverse våben som: missiler, maskinkanoner og forskellige flammekastere.
Tag Race er et ret nervepirrende løb. Et kryds bliver placeret på en vilkårlig bil, denne bil skal forsøge at komme af med krydset til en anden bil før den selv bliver opløst til atomer.
Efter hvert gennemført løb bliver du placeret på en hitliste, og høster penge efter plancering. For disse penge som kaldes Galactic Groats(G), kan du købe ekstra udstyr til din Racer, eller købe en ny bil. Der er i alt otte forskellige Racere, som er beskrevet i manualen, disse Racere varier i kvalitet ved faktorer som hastighed, acceleration, våben kapacitet, brændstof kapacitet og beskyttelses evne.
Grafikken i spillet er et hires baggrundsbillede som, udgør display med speed, en ID-Scanner der kan vise, hvor dine modstandere befinder sig, Damage Indicator der ved hjælp af en bilaftegning viser hvor du har lidt skade. Banen , bilerne og eksplotioner+effekter er ikke noget at råbe hurra for. Main-Tunen som skal prøve at skabe en uhygge/trygget stemning er rimelig, også lydeffekterne er rimelige.
Menuerne i spillet er lette at styre, med et kryds, der styres af et joystick i port 1 eller II, en smart detalje i menurene er at stjerne rutinen der kører i baggrunden skifter retning i takt med joy-pinden.
Tilbage er kun en forklaring på spillets navn The Fury, dette er kendt som en fjerde dimension i løbet, som ingen hidtil har kunnet forklare, Racere er forsvundet og dukket op flere hundrede kilometer foran de andre, det er din pligt at opsøge denne dimension kendt som The Fury, og husk DUTY HAS NO LOVER.

Grafik	: 48%
Lyd	: 60%
Præsentation	: 40%
Fængslende	: 50%
Pris/ Kvalitet	: 60%







Konkurrence

Vi sætter i samarbejde med World Wide Software 20 Flip & Flop programmer på højkant.

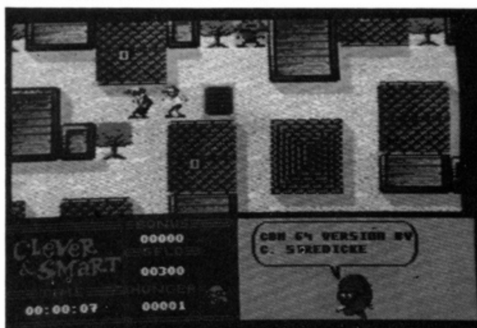
Du kan vinde Clever & Smart (alias Flip og Flop) ved at svare på følgende spørgsmål.
Husk at vi skal have svarene senest den 4. Oktober

Hvad hedder forfatteren til tegneserien med de to helte?

a: Alistair Maclean

b: Frederick Forsyth

c: F. Ibanez



Hvilket firma har lavet spillet?

a: U.S. Gold

b: Magic Bytes

c: Activision

Hvilket land kommer firmaet bag spillet fra?

a: Honduras

b: England

c: Vest Tyskland

Vinderne offentliggøres i November nummeret.

Hvis du ved dette kan du sende dine svar ind på følgende adresse:

C64/128 Club
Nørreskovbakke 14
8600 Silkeborg

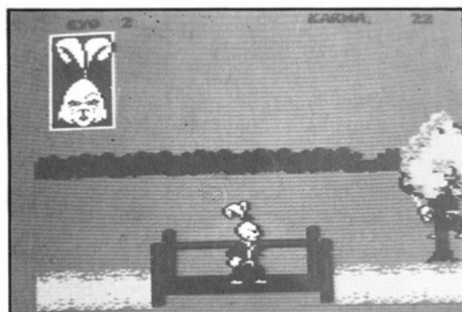
Mærk kuverten "Clever and Smart"

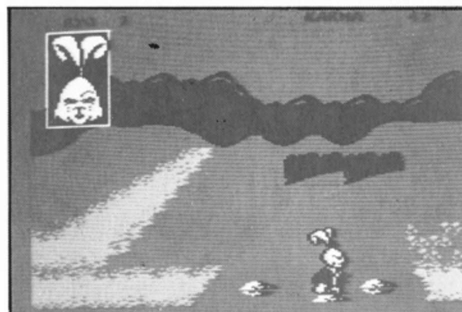
WORLD WIDE SOFTWARE

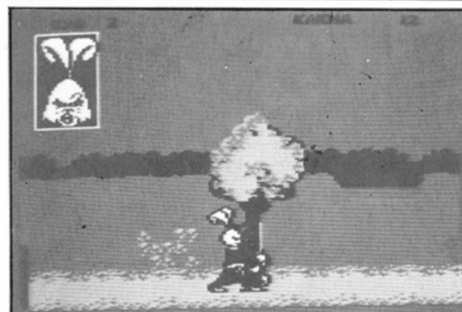
SAMURAI WARRIOR

Samurai: The battles of Usagi Yiojimbo, dette er den fulde titel til det første karate spil i Firebirds historie.
Spillet minder ved første øjekast meget om "The Way of the Exploding Fist II", men ved et nærmere kik finder man ud af at man gudskelov tager fejl.
I "Samurai Warrior" styrer du en kanin der ved hjælp af sit ninja sværd, skal ud og hærge.
Din mission går ud på at du skal besejre den onde hersker.
Spillet er et horisontalt scrollende (vandret scroll), og oppe i venstre hjørne kan du se et lille billede af den kanin, du styrer. Kaninen vil skifte ansigtsudtryk, alt efter hvordan du klarer dig. Dette princip minder meget om "Target Renegade" (85% i nr. 2).
For at spillet ikke skal blive ensformigt, er der også bønder, der går rundt og udfører deres opgave. Hvis du trækker sværdet frem for en af bønderne, føler du dig så ydmyget, at du bliver nødt til at begå hari-kiri (selvmord).
Du kan give bønderne penge eller hilse på dem. Hvis du giver dem penge, stiger din karma (hvordan du har det med dig selv). Bønderne kommer også med nogle tips.
Af andre ting, er der kasinoer, hvor du kan miste dine penge, og hvis du er en dårlig taber, kan du jo bare myrde bankøren!
Grafikken er i top med nogle enormt gode og store sprites, der er superbt animeret. Lyden er ligeledes i top, med to melodier- en til når du bare går rundt, og en til når du kæmper. Musikken, når du kæmper, er en rap melodi, og når du bare går rundt er der en fredelig melodi, som man ikke bliver træt af.
Alt i alt lever Samurai Warrior op til det man normalt forventer af et Firebird spil, og det er det absolut bedste karate-spil, der endnu er lavet.

Grafik	: 91%
Lyd	: 80%
Præsentation	: 80%
Fængslende	: 81%
Pris/ Kvalitet	: 84%



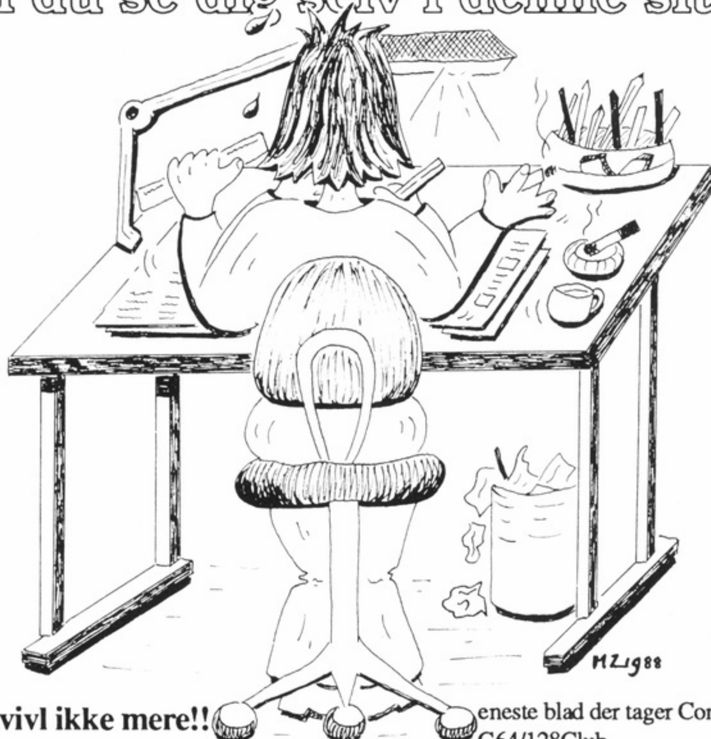








Kan du se dig selv i denne situation?



Så fortvivl ikke mere!!

Det engelske firma, Database, har produceret et program, der er beregnet til at gøre regnskab, brevskrivning og modem-kommu-nikation nemmere. Dette universal program hedder Mini Office II, og koster normalt 385 ,-.
For at I ikke skal ud og bruge jeres sidste spare penge på "Mini Office II", der sælges med engelsk manual, har vi et **GRATIS** eksemplar med en dansk manual til alle, der melder sig ind i Commodore 64/128Club.

Hvordan beviser vi, at programmet er godt nok?

Det er en utrolig simpel affære, da vi blot behøver at referere til diverse anmeldelser og informationer , der har været vist i forskellige blade. Mini Office II blev kåret som årets bruger-program i det velrenomerede engelske uge magasin, Popular Computing Weekly.
Det engelske blad, Zzap 64!, gav også Mini Office II en så god kritik, at det samme år blev kåret som årets bruger program.

Hvad skal man gøre for at få dette super program?

Det eneste du skal gøre for at modtage Mini Office II, er at udfylde den kupon, der er hæftet fast til midtersiderne. Tegn dig for 10 numre af Danmarks eneste blad der tager Commodore'en aldvorligt - C64/128Club.

Hvad kan programmet?

Da det vil kræve 20-30 sider at forklare hvad programmet kan, vil der nu følge en kort gennemgang af de forskellige funktioner.

Tekstbehandling

Regneark

Kartotek

Grafik Modul

Modem Program

Etikette Udskrivning

Hele programmet er kædet sammen, sådan at du f.eks. kan lave et grafisk diagram i grafik modulet, og derefter loade dit grafik ind i regnearket, og benytte dit diagram til f.eks. at vise din indtægt som lagkage.
Du kan eventuelt også lave noget tekst i tekstbehandlingssystemet, som du kan ind-kopiere i din grafiske fremstilling.

Dette program er simpelthen for godt til at gå glip af!!

BREVKASSEN BREVKASSEN BREVKASSEN BREVKASSEN BREKASSEN

Tillykke med det nye blad i har fået lavet. Utroligt at kvaliteten allerede er så høj. I skrev i det første nummer at vi skulle skrive ind med både ros, kritik og spørgsmål, så jeg har fattet pennen og prøvet lykken.

1) Det er alletiders at i har startet et maskinkode kursus, men bring lidt mere ad gangen. Ellers kommer man jo aldrig rigtig i gang

Maskinkode kurset er blevet droppet fordi det var totalt uforståeligt. Der vil dog komme et bedre M-C kursus senere på året, der er lavet af en professionel programmør.

2) Vil i ikke bringe længere program udlistninger ligesom COMputer gjorde det for 2-3 år siden?

Der vil komme listninger fra tid til anden, men vi forlanger en høj kvalitet (eks. Raster magic). Der kommer ikke nogen fast sektion med længere udlistninger.

3) I hvilken adresse ligger standard tegnene i?

Nogle forslag

4) Til M-C kurset anbefaler i to assemblere, hvad koster de og hvor kan man købe dem?

Da vi ikke har kontakt med forfatteren til M-C kurset, kan vi ikke få at vide, hvad priserne er.

5) Flere programmer!

*Hvad fan*** tror du vi laver?*

6) Jeres spil tests er ikke særlig grundige, gør noget mere ud af dem.

Er gjort.

7) God ide at lave konkurrencer, fortsæt med det!!

Se side 43

8) Jeg tænker på at købe et turbo system til min 64'er. Hviket vil i anbefale? Jeg er ikke kun interesseret i et system der kan loade hurtigt men også en god maskinkode monitor, skærmeditor og en god dos.

I øjeblikket er "The final cartridge III" det bedste køb, men BMP data skulle have fået et nyt modul der efter sigende er betydeligt bedre.
Ring til BMP på nummer: 02 278200

9) Hvad med at teste The final cartridge II og Expert cartridge og sammenligne dem??

Begge de to moduler er desværre lidt out-of-date, men vi vil teste de nye moduler der kommer frem.

10) Hvis man vil have et abonnement på bladet men ikke er interesseret i "Mini Office II", kunne man så ikke få nedsat prisen?

Nej, det er ikke p.g.a Mini Office II vi tager 295,- for et abonnement, men årsagen er bl.a. vores medlemstilbud hvor abonnenter sparer mange penge.

Anders Bang, Bækskov.

Jeg synes jeres blad indeholder de rigtige ting, og det var en god ide med køb-salg-bytte sektionen og mange andre ting, som man ikke ser i andre blade. Men mange af artiklerne skal ændres:

1) Tests af avancerede spil (f.eks. Stealth fighter) bør gøres længere. IC run's test af dette spil var 4 gange så lang, men jeres var alt for lille. Ved samme lejlighed: test avancerede spil og strategi spil.

Se "Wastelands" og "Lords of Conquest". Stealth fighter kom to dage før deadline, så derfor var der hverken billeder eller en grundig artikel. Det vil ikke ske i fremtiden.

2) I tips& tricks sektionen bør i adskille rutiner og spilhjælp.

Javel!

3) Lad være med at udlove spil, som i lige har givet 45% i karakter (Clever and Smart).

Konkurrencen blev lavet før testen. Vi vil ikke 'fuske' med karakterene bare fordi vi laver en konkurrence. Anmeldelser skal være 100% pålidelige.

4) Rutiner i bladet bør være kortere end månedens raster trick.

Det er der åbentbart delte meninger om.

5) Jeres abonnement pris er for høj. Man skal være godt dum for at betale 300 kr. for et blad til 20 kr. (med mindre man ønsker Mini Office II) 150 kr. ville være mere passende.

BREVKASSEN BREVKASSEN BREVKASSEN BREVKASSEN BREKASSEN

Se medlemssiderne (I midten). Du har påstået at over 2000 computerejere er "godt dumme"!!!

Og så et spørgsmål:
Giver i penge for spil-hjælp og rutiner, og, i bekræftende fald hvor meget?

Nej, Spil-hjælp og rutiner er noget folk skal komme med fordi de vil gøre bladet bedre, ikke fordi der er penge i det. Der rasler dog et par af af en gang i mellem.

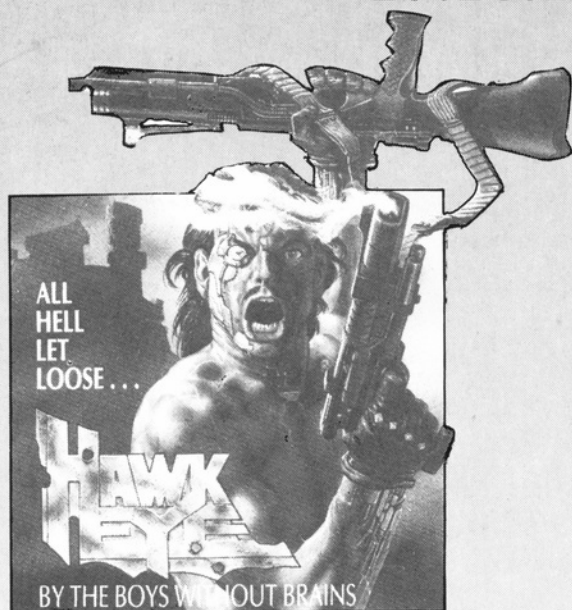
Jeg håber ikke jeg har været for hård, for jeg synes bladet er udmærket lavet, men de enkelte dele bør forbedres (specielt maskinkode kurset).

T.P. Boesen, Hellerup.

For at blive på den sorte side, er der en disk version af "Dark Side" på vej. Håber du kan lide den.

Har du spørgsmål, gode råd eller kritik af bladet, kan du skrive ind til brevkassen. Send kuverten til vores adresse og mærk den "Brevkassen".

C64/128Club
Nummer 4 udkommer den 17.10.1988



I næste nummer ser vi bl.a. på Hawk-eye fra Thalamus.

Seriøs underholdning - Vi ser på GEOS V1.3

Tema: Desktop Publishing på C64 og C128

Vi starter vores C128 nyheds sektion.

Referat fra Pc Show i London

Home Designer - CAD program til C128.

Postbesørget blad (8600 Silkeborg)

DRØMME ER GRATIS.





HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR
DANSK OPSTARTPROGRAM
BRUGERVENLIGHED
INTUITION
MUS

ÆGTE MULTI-TASKING
FANTASTISK GRAFIK
ANIMATION
4.096 FARVER
HØJ OPLØSNING

FLEKSIBILITET
MUSIK I STEREO
SYNTHEZISER
TALE
TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:
VIDEOREDIGERING
CAD
DESIGN
UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING
BILLEDDIGITALISERING
MIDI
WORD PERFECT



Commodore

Fordi fremtiden forlængst er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER